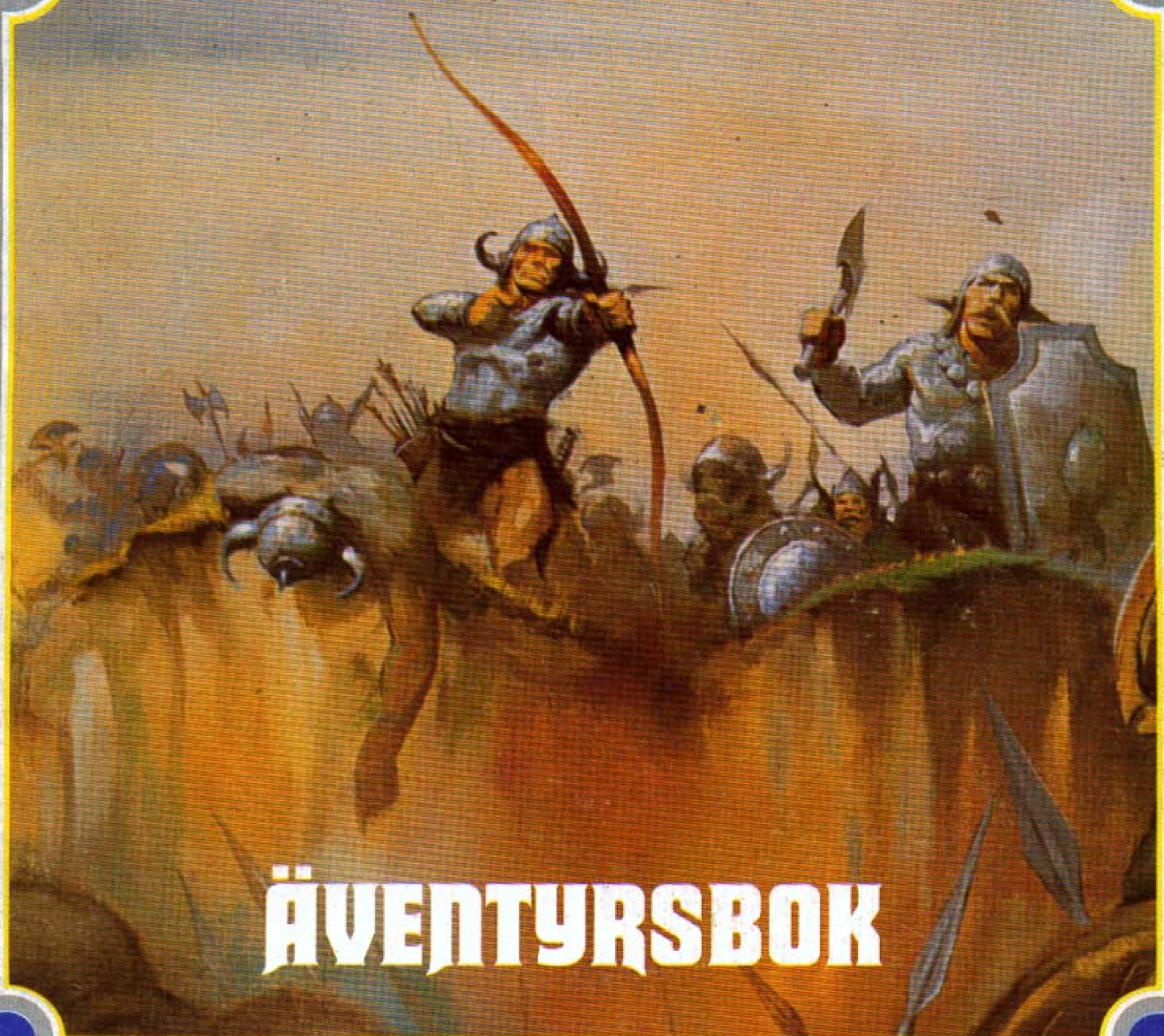
Drakar och Demoner

EREBALTOR



INLEDNING

Äventyren i denna bok lämpar sig för 3–6 rollpersoner med varierande yrken. I det första äventyret tar de jobb som legosoldater i den Nya Armén i Hynsolge och bör för realismens skull vara införstådda i vapenhantering. Eventuellt kan även tjuvar, läkare och magiker hyras in. Komplikationer kan också uppkomma om någon RP är adelsman.

Spelledaren bör ha läst avsnittet om Hynsolge i Spelledarboken innan äventyret *Enhörningen och Drakormen* startas.

I det andra äventyret blir RPna anställda av en bedragen och utblottad erebosisk handelsman som söker dristiga personers hjälp att återupprätta sitt numera skamfilade rykte.

Observera att det första äventyret främst är skrivet till Expert Drakar och Demoner, och du bör ha tillgång till dessa regler för att spela äventyret. Om du inte har dem, kan du konvertera de viktigaste speldata i följande steg:

- Multiplicera alla FärdighetsVärden med 5 för att få fram CL i procent.
- De färdigheter som finns med i EDD men inte Grundreglerna förklarar oftast sig själva. Övriga färdigheter kan man strunta i.
- De flesta besvärjelsers funktion framgår av deras namn. Illusionism, symbolism, elementarmagi, nekromanti, animism och mentalism är namn på *magiskolor*, som anger magins allmänna inriktning. FV i en sådan skola anger att magikern kan besvärjelser med denna inriktning.

ENHÖRNINGEN OCH DRAKORMEN

INLEDNING

Äventyret *Enhörningen och drakormen* kan inledas i vilken hamnstad som helst runt Kopparhavet. Rollpersonerna kan, men behöver inte, känna varandra sedan tidigare. Detta är ett utmärkt tillfälle att träffa nya äventyrare. Av olika anledningar är rollpersonerna ute efter pengar. De har sökt i veckor efter jobb/äventyr, och börjar nästan ge upp hoppet när de ser ett anslag på en vägg:

TUFFA ÄVENTYRARE SÖKES!

till legouppdrag i Hynsolge.
Lönen är 45 km per dag,
plus en bonus på 10 sm
om uppdraget lyckas.
De som gör bra från sig
kan räkna med att bli
rikligt belönade därutöver.
Anmäl er vid magasin 6
i hamnen.

Det är meningen att RPna ska nappa på detta erbjudande.

När gruppen (eller de enskilda RPna, om de ej känner varandra ännu) infinner sig vid magasin elva finner de att de inte är ensamma. Framför sig har de en kö på ett femtiotal personer framför ett bord. Bakom bordet står en ung man med svart hästsvans i nacken och vackra anletsdrag. Vid hans sida sitter en skrivare. SL bör se till att RPna är sist i kön.

en jättelik liggare (icke skrivkunniga får göra ett fingeravtryck eller liknande) och svara på följande frågor: Namn?, Socialt stånd?, Yrke? Deras vapen och konstitution granskas ingående. Alla rollpersoner bör bli antagna, men låt gärna gruppens svagaste rollperson få svettas av oro för att bli avvisad. En tjuv, magiker respektive läkare kan antas med kommentaren *"Nåja, vi kan kanske behöva en spanare / stabsassistent / fältskär också..."*.

RPna tilldelas varsin bricka av bly, ett slags identifikation med ett nummer (RPnas nummer blir 141, 142 etc.). Den unge mannen skakar hand med varje nyinskriven legosoldat (såvida denne inte är fabulöst oborstad) och presenterar sig som Serter Dubbelhand, son av Agila, poeten. Han hänvisar RPna vidare till ett skepp vid hamnen.

Vid skeppet, *Argebala*, får de visa upp sina brickor. De tilldelas en halmbädd och en säck med utrustning. Den innehåller en tunn, mörk tygjacka med en fastsydd sjuuddig stjärna på ryggen, en nitläderhuva och proviant för resan. Jackan och huvan bär RPns nummer. Skeppet avgår vid gryningen dagen därpå, så RPna har tid att komplettera sin utrustning. De kan ansöka hos Serter om ett förskott mot pant (på max tio dagar).

Hur lång tid sjöresan tar beror på varifrån RPna startade. Om SL vill kan han rollspela resan, men det är inte nödvändigt för äventyrets gång. *Argebala* kastar hur som helst ankar nattetid några kilometer utanför Hynsolges kust (utanför Galdinor för att vara exakt). Efter någon timmes signalerande kommer åtta fiskebåtar från fastlandet för att hämta upp passagerare och last. Efter detta följer en tvåveckors marsch mot Gråborg (längs Galdorfloden förbi Arbine, över Metipov och genom Orlangia, sedan över Brangoria till Gråborg) ledd av fyra vägvisare. Totalt utgörs nu legostyrkan av 150 man. Truppen kallas *Plowans partisaner*, efter den soldat som utsetts som RPnas ledare. Styrkan delas in i 30 frigrupper om fem man vardera. Fem frigrupper utgör en falang. Helst bör alla rollpersonerna ingå i samma frigrupp.

Under 'partisanernas' resa till Gråborg kan SL måla upp ett en gång vackert landskap, som nu ligger skövlat och nedbränt. Ibland påträffas brända kroppar och andra ohyggligheter. Låt gärna någon av vägvisarna berätta om adelns hemska dåd. Det är meningen att RPna ska ha det politiska läget klart för sig och att de ska avsky adelsmän när de är framme i Gråborg. Det är nu som adelsmän bland rollpersonerna kan få det svårt.

MILJÖN

Själva äventyret utspelar sig i norra Brangoria, i trakterna kring Gråborg. I närheten ligger baronens enorma citronodling och dessutom Gormowacs fruktade skog. Första delen av äventyret utspelas i Gråborg, utanför vilket RPnas läger ligger. Eventuellt kommer spelarna att delta i stormningen av baron Riikovs borg.

INTRIGEN

Baronen av Ansorvia och upprorsledaren Abrahim Stenklo planerar att anfalla baron Riikov av Brangoria och har samlat sina trupper ur den Nya Armén till Gråborg. Både Abrahim och baron Riikov väntar på legosoldater. I Abrahims fall är det äventyrare, som rekryterats i hamnstäder runt om i Ereb. I baronens fall är det orcher från Sirigon. Rollpersonernas skepp utgör hälften av Abrahims knektar. Resten kommer när som helst... tror han. I själva verket har baronen låtit mörda de vägvisare som skulle föra en andra båtlast soldater till Gråborg, och ersatt dem med sina agenter. De kommer att föra soldaterna till Olakia och leda dem mot de anarkistiska rövarband som härjar där. Dessutom har baronen sänt ett antal agenter till Gråborg för att spionera, sabotera och eventuellt mörda Abrahim eller någon av hans generaler.

Intrigen blir ännu mera invecklad. Sektledaren Parikila Omurtag inser att baronens chanser att klara sig är små. Eftersom han är beroende av baronens beskydd och kontakter och har vissa personliga problem att lösa, tänker han ta Stjärnlärans kultister till sin hjälp att föra kometen till Stjärnlärans gamla tempel i Gråborg och teleportera både stenen och sig själv till Soluna, där han tänker samla krafter för civilisationens förgörelse.

DETTA HAR HÄNT...

Elva dagar före RPnas ankomst till Gråborg mördas vägvisarna. Nästa dag anländer en ny skeppslast med legosoldater till Galdinor och

tas emot av baron Riikovs agenter. Tre dagar före nu avreser orcherna från Fervidun. På morgonen samma dag som RPna anländer till Gråborg ger sig Parikila med kultister av mot kometkratern i Gormowacs skog.

NU!!!

Strax före solnedgången på den fjortonde marschdagen kommer RPna fram till Gråborg. Där tas de emot av en general (Otho) som hälsar dem välkomna. Legosoldaterna informeras om sitt uppdrag, d.v.s. anfallet mot baronens borg. Förmiddagarna ägnas åt exercis och vapenträning, men de får eftermiddagarna lediga i väntan på fler krigare. De delas in i nummerordning och visas till tjugomannatält. Eftersom RPnas nummer är 141 och uppåt blir de tills vidare nästan ensamma i sitt tält, som också ligger närmast staden.

Lägret är uppdelat i två delar. Den norra består av 15 tält. Här bor 300 soldater ur Nya Armén. Den södra, ytterligare 15 tält, är till för inhyrda legosoldater. Bara åtta av tälten är upptagna. Väster om tälten har man byggt provisoriska byggnader avsedda för förvaring av vapen och mat. Man har även spikat upp ett par stall.

FÖRSTA KVÄLLEN

Rollpersonerna är antagligen trötta efter den långa marschen, och SL bör se till, att de är i sitt tält och sover vid midnatt. Dessförinnan kan eventuellt pigga och nyfikna spelare uppsöka staden. Tyvärr är det mesta stängt så här dags, men värdshuset Döda Tuppen har öppet sent. SL kan låta en stadsbo rekommendera stället. Så länge solen är uppe är det livligt på gatorna.

VÄRDSHUSET DÖDA TUPPEN

Vid stadsfästningens sydvästra torn ligger värdshuset Döda Tuppen. Värden, Morkil 'Tuppen' Kregebo, är medlem av Gråborgs stadsråd och en aktad man i staden. Det går oftast lugnt till på Döda Tuppen av just denna anledning. Morkil får hjälp av gäster med utkastning av bråkstakar. För tillfället är värdshuset fullbelagt.

1. Vapenstuga. Ingen får vistas i barstugan med tyngre vapen än dolkar. En dräng vaktar vapnen så inget försvinner. Nattgäster får dock föra med sig vapnen till sina rum.

2. Barstuga. Denna lokal är något rökig. Golvet upptas av ett flertal småbord och några större. I ena hörnet finns en bardisk och i ett annat en öppen spis och en trappa. Kvällstid är stämningen hög här. Folk dricker öl, berättar historier, sjunger och spelar hasardspel.

3. Bardisk. Här arbetar Morkils två döttrar (Teja och Yana) som barflickor. Ett stånka öl kostar 4 km och en hyfsad måltid 3 sm.

4. Privat bar. Lokalen går att hyra en afton för 15 sm, måltider ej inräknade. Även en öppen spis finns här. Abrahim och hans generaler har hyrt baren en vecka framöver och spenderar det mesta av sin tid här med att diskutera olika strategier.

5. Kök. Här arbetar Torkils hustru Adale och hennes kusin Gnetov.

6. Lager. På hyllorna finns bröd, säd och andra torrvaror.

7. Källare. Nere i svalkan förvaras drycker, grönsaker och köttvaror.

8. Sammanträdesrum. Ibland sammanträder stadsrådet i denna lokal. Rummet upptas av ett stort bord med tio stolar.

9. Gnetovs rum (grundegenskaper som soldat. Se EDD sid 73).

10. Omlars rum (Omlar är städare och utkastare. Grundegenskaper som Livvakt).

11. Tejas och Yanas rum (grundegenskaper som Tuff kvinna).

12. Torkils och Adales rum (Adales grundegenskaper som Tuff kvinna).

13. Torkils kontor.

14. Korridor och vardagsrum.

15. Förråd. Här finns verktyg och diverse andra prylar.

16. Förråd. Rummet är dock tillfälligt tomt.

17. Väntrum. I rummet finns en enkel men bekväm bänk. Här väntar folk på att bli insläppta till Torkils kontor.

18. Hall.

19. Bakgård. Här finns en stor komposthög och en kärra. Torkils häst dog för två år sedan.

20. Avträde.

21. Hönshus.

22. Balkong över barstugan.

23–25. Sovsalar. Alla bäddar är upptagna.

26–34. Dubbelrum. Alla är upptagna.

26. Bostad. Här bor Aldred Stenwaard och Salah Guldhiärta.

27. Bostad. Upptaget av två officerare av

den Nya Armén.

28. Serter Dubbelhands rum.

29. Bostad. Här bor två av Abrahims generaler.

30. Bostad. Den tredje generalens (Borweloc) rum.

31. Eb-Bolthars rum.

32. Bostad. En av stadens framstående köpmän har hyrt rummet sedan tre år. Han brukar i smyg träffa sin älskarinna här. Halva staden känner dock till deras förhållande.

33. Bostad. Abrahim Stenklo bor här ensam, men han tar ofta någon dam med sig till rummet.

34. Bostad. Två av baronens agenter hyr rummet.

EN HELKVÄLL

När RPna kommer till Döda Tuppen på kvällen är där något rörigt. En bråkstake har tydligen slagit sönder en flaska mot disken och med den gått till angrepp mot en ung man. Bråkstaken blir nu utslängd av Omlar och några stadsbor. När uppståndelsen har lagt sig bjuder värden de inblandade på en omgång öl, och man stämmer upp till allsång. Rollpersonerna kan lätt få kontakt med de övriga gästerna. Här pågår armbrytning, kortspel, historieberättande, kappdrickning och andra aktiviteter. Under kvällens lopp inträffar några händelser som RPna kan lägga märke till. Bara den sista har egentlig betydelse för äventyret.

Kort efter att RPna kommit till värdshuset stiger en mager man i 40- årsåldern in. Han går med beslutsamma steg fram till disken och hämtar en öl, varefter han sätter sig vid ett ledigt bord. Den RP som försöker tala med honom får en ilsken blick till svar (Stålblick). Mestadels sitter han och tittar ner i sitt glas. Stadsborna kan informera RPna om mannens identitet. Det är Eb-Bolthar, den store krigaren från Jamarund som kommit för att lyda sin guds order och hjälpa Nya Armén i kriget.

Nedför trappan går en vacker ung kvinna klädd i svart åtföljd av en haltande ung man med hästsvans och en bister uppsyn. De slår sig ned vid disken och beställer varsin måltid.

FV Finna Dolda Ting: Mannen rör inte besticken, utan använder sig av en medhavd trägaffel. Om någon undrar varför, svarar han att *"det har du inte med att göra!"* eller liknande. Paret är Aldred Steenward och hans kvinna Salah. Aldred är lykantrop och undviker att röra silver, därav trägaffeln. Om någon gör närmanden mot Salah kommer Aldred att hota honom, varefter han går sin väg med Salah.

Någon gång under kvällens lopp när en RP ska beställa in öl, svarar barflickan, Teja, att ölet är slut. Mer väntas komma från Bedorum nästa dag.

När RPna just ska gå, kommer en ung man in genom ytterdörren. Han ser sig nervöst omkring och går fram till disken, där han beställer ett glas vin.

FV Finna Dolda Ting: Han dricker inte upp vinet utan lägger ett kuvert under glaset, betalar och går sin väg. Samtidigt reser sig en annan man från ett bord vid dörren och börjar gå mot disken. Det vill sig inte bättre än att han snubblar och faller på ett bord. Omlar, utkastaren, uppfattar mannen som en bråkmakare och går genast till aktion. Ett litet slagsmål uppkommer, och några minuter senare är mannen utkastad. Kuvertet ligger fortfarande under vinbägaren. Det var en av baronens agenter som, enligt instruktioner från baronens rådgivare, skulle överlämna ett meddelande åt Angus Grimtand, en medlem av Stjärnläran.

KUVERTET

Det är viktigt att RPna verkligen får tag på kuvertet. Brevet innehåller instruktioner från Parikila, och mannen som blev utkastad (Angus Grimtand) var en av Stjärnlärans kultister. Han hade i uppdrag att hämta meddelandet och överlämna det till lagerförmannen Helper Adrewol, spiritist i fokalcirkeln.

FV Förhöra (CL –25%) kan få Angus att erkänna detta. Om han ser RPna ta kuvertet, och om han lyckas kontakta Helper (d.v.s. om inte RPna hindrar honom att fly) kommer RPna att få ytterligare ett besök på natten.

Kuvertet bär baron Riikovs sigill, en drakorm. Det innehåller ett papper med följande korta text skrivet i rött bläck:

Hos drömkvinnan vid midnatt i övermorgon. 93. Be om receptet!

FV Kulturkännedom (CL –25%): Bolgove, sömnens, tystnadens, drömmarnas och dödens gudinna kallas också för drömkvinnan.

Meddelandet syftar på en ritual som kommer att äga rum på Bolgoves gravgård vid grav 93.

OVÄNTADE GÄSTER

Om Angus lade märke till RPna (högst sannolikt) kommer han, tillsammans med sex maskerade noviser i kulten, att avlägga en nattlig visit i deras tält. Vid tvåtiden öppnas tältduken och kultisterna smyger in och väcker försiktigt den RP som ligger närmast öppningen. De lägger en hand över munnen, sätter en kniv mot hans hals och släpar ut honom. Kultisternas ledare, samma man som tidigare blev utkastad från Döda Tuppen, viskar hest: *"Om livet är dig kärt, ge mig kuvertet!"*. Om RPn inte överlämnar det plockar han fram en rakkniv och börjar bearbeta RPns ansikte, tills han blivit mer samarbetsvillig. Det krävs en mycket svår STY-kontroll för att komma loss ur kultisternas grepp.

Om/när Angus får kuvertet/får veta var det finns, binder de RPn och förser honom med munkavel. De bryr sig inte om att åter bära in honom. Innan de ger sig av väser ledaren: *"Lägg er inte i saker som inte angår er. Det är skadligt för hälsan. Om jag vore i era kläder, skulle jag sticka härifrån snarast möjligt. Stjärnläran är inte att leka med."* Kultisterna är beredda med sina vapen, och ifall fler rollpersoner skulle vakna anfaller de. I första hand försöker de knocka motståndarna med sina klubbor (de siktar mot huvudet. Vid träff måste RPn slå ett svårt FYS-slag eller tuppa av). Tänk på att rollpersonerna är yrvakna och (antagligen) obeväpnade. Om striden inte är över efter 10 SR försöker kultisterna fly.

FÖRSTA DAGEN

Vid soluppgången (vid sextiden) väcks RPna av en hornstöt. Det är dags för exercis. Med avbrott för lunch (soppa som serveras vid östra brunnen från ett fältkök mot uppvisande av ID-brickan och i nummerordning) varar den till tre på eftermiddagen. Om RPna inte deltar vid uppställningen, får de ingen lön.

Om Stjärnlärans kultister fått ögonen på RPna kommer de att skugga dem och notera alla deras rörelser.

FV Upptäcka Fara: Under hela exercisen känner en eller flera av RPna sig iakttagna. Känslan är mycket påtaglig, men svår att lokalisera.

Efter tre har RPna möjlighet att lära känna staden. De kan gå på affärer, uppsöka tempel eller helt enkelt bara strosa omkring. Varuutbudet överensstämmer med magibokens utrustningslistor, men det är i stort sett omöjligt att få tag i riddjur, metallrustningar eller tunga vapen i dessa tider (Dergvol Myhene kan dock sälja en del prylar "i andra hand" åt RPna).

GRÅBORG

Nedan följer en kort presentation av de lokationer som har betydelse för äventyret, information som går att få där och dylikt.

1. Fästningen. Detta är den fästning som gett Gråborg sitt namn. Den består egentligen bara av en femkantig murring med fem höga torn. Muren är fyra meter hög, och tornen det dubbla. Den nordvästra muren är försedd med en stor port, som står öppen varje dag, så länge solen är uppe. Numera används borggården som torgplats. Vid soluppgången byggs stånden upp, och försäljning, främst av matvaror, pågår hela dagen. Ibland används torget också som avrättningsplats. Tornen är alltid låsta, och innehåller soldatförläggningar, ammunition till kastmaskiner, lagerlokaler och diverse skrymmande föremål. Ett torn, det sydvästra, tjänstgör som fängelse. Vid solnedgången töms torget på folk och stånd, och man låser portarna (SG 40). Fästningen är noga vaktad nattetid. För tillfället finns bara en fånge i fångtornet: en ung tjuv vid namn Ordril Togvane. Han bröt sig för några dagar sedan in i en köpmannabostad, och väntar nu på sitt straff, troligen stympning och utvisning.

SL: Ordril tillhör en organiserad liga ledd av Dergvol Myhene, äldste son till smeden Borkhol.

2. Anyaktemplet. Denna vita marmorbyggnad är kupolformad. Här finns tre präster, varav en, Pacoder Wolme, är magikunnig (Elementarmagi 9). Han är samarbetsvillig, men tror inte på alltför fantasifulla berättelser från spelarna. Han känner till Stjärnlärans existens, men ingenting om den eller dess medlemmar. Han uppger, om RPna frågar, att det kanske finns skrifter om stjärnläran i Angusias övergivna tempel. Om RPna presenterar bevis på den onda kultens planer, blir Pacoder förskräckt och ber RPna ge sig av. Om RPna är skuggade av Stjärnläran blir Pacoder brutalt mördad dagen efter RPnas besök: hängd ovanför den eviga eld som brinner i templet.

3. Angusiatemplet. Templet är övergivet och ingången förspikad. Om RPna bryter sig in, finner de templets gamla krönikor. Visdomsgudinnans prästinnor brukade registrera information om kända lokala företeelser. En person med Läsa Jori minst FV 4 kan finna följande artiklar, om han lyckas med ett slag på Finna Dolda Ting. Han måste dock veta vad han letar efter.

STJÄRNLÄRAN

... en liten sekt koncentrerad i Brangoria. Sällskapet dyrkade himlakroppar och ägnade sig åt bl. a. alkemi och astrologi. Sekten grundades av Mustansir Omurtaag år 421. Ursprungligen var alla medlemmar adelsmän, men senare kunde vem som helst ansöka om medlemsskap. Sekten upplöstes troligen i slutet av 400-talet...

MUSTANSIR OMURTAAG, 391–437.

... rådgivare till baron Aurolf Järnnäve av Brangoria. Grundade år 421 Stjärnläran, ett astrologiskt sällskap i adliga kretsar. M:s hustru födde år 426 en son, Tervel. Samtidigt dog hon i barnsäng. M. dog år 437, troligen mördad av kungens män...

GORMOWACS SKOG

... stor skog i centrala Hynsolge. Allmän uppfattning är att skogen är förbannad och hemsökt av fasansfulla varelser. Skogen fick sitt namn efter blodsalven Gormowac som drevs dit efter Fingal Gorronds seger över hans orcharmé år 124. Det sägs att en meteorit slog ner i skogen under den tredje konfluxen...

4. Fingaltemplet. Templet är synnerligen välbesökt. De sju prästerna är ständigt upptagna och svåra att få tag på. De flesta vet inte heller något som RPna kan tänkas vara intresserade av. Templets överhuvud, rådsmannen Gusse Quertin, misstänker dock att något skumt är på gång. För några dagar sedan fick han en vision om annalkande olycka. Han är också rädd för att baronens spioner ska ställa till med ödesdigra dåd. Naturligtvis berättar han inget för RPna om han inte är säker på att han kan lita på dem. Hervor, Angus Grimtands fader, är också präst i templet, men vet ingenting om sin sons aktiviteter.

5. Bolgovetemplet. Det är omöjligt att samtala i templet. På magisk väg absorberar väggarna alla ljud, och salarna är fullständigt tysta. Gravgården bakom templet är omgiven av höga, taggiga giftbuskar. Gravarna är många och de platta gravstenarna försedda endast med ett nummer (mellan 1 och 1674). I templets krönikeböcker står i nummerordning mer ingående information om de döda. Här finns en prästinna, Maurelin. Hon har blivit besatt av en demon, frammanad av Onaabys tjänare, och är nu i Stjärnlärans händer. Hon kan kommunicera med RPna via telepati, och vägrar ge dem tillträde till gravgården eller templets krönikor. Om RPna blir våldsamma, hotar hon dem med Bolgoves förbannelse. Om inte det hjälper använder hon besvärjelserna Mental attack, Förvirra och Förtrollad sömn för att lugna dem. Samtidigt kallar hon mentalt på 2T3 gravgrävare som befinner sig på gravgården (grundegenskaper som buse, se EDD sid 73. De slåss med spadar och hackor). Templets krönikor bekräftar att grav 93 tillhör Mustansir Omurtaag.

Straffet för tempelskändning är tre års straffarbete följt av landsförvisning, plus kultens egna eventuella straff, avhuggning av bägge händerna. Det skall till ett *mycket* högt slag på Övertalning för att domaren skall tro på RPnas berättelse och släppa dem.

6. Bordell. De mindre moraliska äventyrna kanske besöker stadens bordell. Att begå hor är inte straffbart, så verksamheten sker rätt öppet. I bordellen finns åtta rum att hyra. Tolv kvinnor och fyra män i olika åldrar "arbetar" här dygnet runt.

FV Finna Dolda ting (för ev. omoraliska spelare): Din dam/man har en tatuering på magen, två ihopkopplade ringar med en inträdd pil.

FV Generell Kulturkännedom (CL –25%): Tatueringen är symbol för den impopulära guden Julsuian, Lättsinnets Slav.

SL: Under bordellen ligger ett underjordiskt Julsuiantempel. Endast den lilla krets av Julsuiandyrkare som bor i staden känner till detta. Om allmänheten får reda på detta, kommer man att bränna ned bordellen till grunden och hänga alla kultister de kommer över. Mabel Sober, bordellens föreståndarinna och prästinna i Julsuiankulten, känner till att det finns ytterligare ett hemligt tempel i staden, men inte vilka som använder det eller var det ligger. Detta fick hon veta av en berusad Stjärnlärenovis, som en gång besökte bordellen.

KONTAKT MED FOLK

Eftersom RPna är främlingar och ser annorlunda ut, är de lätta att känna igen och att komma ihåg. Barn springer ofta nyfiket runt RPna medan andra försöker länsa deras börsar. Ibland roar sig ungdomar med att kasta övermogen frukt eller annat på RPna. Dock tröttnar de snabbt, om rollpersonerna inte börjar jaga dem eller liknande. Spelarna bör ha lätt att få kontakt med lokalbefolkningen. Många är ju nyfikna på omvärlden och vill gärna överösa RPna med frågor om livet i andra länder. Om RPna är trevliga och berättar mycket och länge, kan de skaffa många vänner. Somliga kan också hjälpa RPna med följande rykten. SL bör dock vara sparsam med dem, och inte låta RPna få veta allt på en gång.

1. Baronen har slutit ett avtal med en drake från bergen norr om Hynsolge *(falskt)*.

2. En orcharmé kommer att ansluta sig till baronens styrkor inom några dagar *(korrekt)*.

3. Det har många gånger hänt, att stadsbor försvunnit spårlöst. Några menar, att det i staden finns en kult som offrar folk till sina onda gudar *(delvis sant)*.

4. Melker Maskätare, en lokal krukmakare, har börjat uppträda underligt. Hans granne såg honom sent en kväll bära in en död kropp i sin verkstad *(delvis sant. Melker har format en skulptur av sin hustru till hennes födelsedag, och har därför sett lite hemlighetsfull ut på sistone. Den döda kroppen var helt enkelt den insvepta skulpturen som Melker nu förvarar under en bänk i verkstaden.)*

5. Några av rådets medlemmar (inga namn) tar mutor *(sant, men inte i allvarligare ärenden)*.

6. För ett tag sedan försvann en tunnbindare vid namn Ossian Krakov från sitt hem i Gråborg. Han hade nyligen kommit över en summa pengar, och man antar, att han rymt för att leva livet i ett främmande land *(delvis sant. Tunnbindaren fick 25 gm för att specialkonstruera en tunna åt Stjärnläran. Sedan blev han tystad för gott av kultisterna.)*

Märk väl att om RPna ställer en massa frågor om allt och alla får både Stjärnlärans medlemmar, baronens agenter och undre världen upp ögonen för deras avsikter.

UNDRE VÄRLDEN

Någon gång under äventyret kanske RPna försöker kontakta den undre världen. Om de gör förfrågningar i de skummare kvarteren dröjer det 1T4 timmar innan Dergov Myhene får reda på det, och skickar ut en pojke med ett bud åt RPna. Pojken kommer att smuggla ned meddelandet i en RPs ficka. Det är ett tunt, ihopvikt papper med följande text skrivet med svart bläck:

> Vi vet något, som ni inte vet. Hjälp oss att befria Urdril Togvane från fängelsetornet så får ni vetskap
> — också Enhörningens tjänare

Om RPna verkligen tar risken att befria tjuven, kommer han att uppsöka Dergov och berätta om RPnas hjältemodiga dåd. Dergov och Ordril besöker i sådana fall RPna nattetid i deras tält. De är åtföljda av 1T6+2 busar, som väntar utanför tältet i säkerhets skull. Tjuvarna är glada om de kan hjälpa till, och står gärna till tjänst som spioner. Ordril kan berätta, att han för några veckor sedan bröt sig in i hos en förmögen köpman och fann en halskedja som tillhört en kamrat till Ordril. Kamraten har varit spårlöst försvunnen sedan ett halvår.

SL: Köpmannen, Hantvir Slägga, är en av Stjärnlärans astrologer. Han kidnappade kedjans ägare och förde honom till Parikila. När han upptäckte att kedjan blivit stulen beslöt han att gå under jorden.

Dergov känner till följande detaljer:

1. Stadens största kund hos droghandlarna är bordellmamman Mabel Sober.

SL: Julsuiankulten förbrukar både det ena och det andra.

2. Anledningen till att stadens öllager tömts så hastigt, är att någon brutit sig in och dragit ur proppar på löpande band. Dergov försäkrar, att ingen av hans pojkar har gjort det.

SL: Stjärnlärans kultister gjorde det för att behovet av en ny öltransport ska bli påtaglig. De planerar att smuggla in meteoriten i staden dold av ölet i en öltunna.

3. Den försvunne tunnbindaren blev mördad av maskerade män. En av Dergovs pojkar blev vittne till mordet. Dergov har ingen aning om vilka mördarna kan vara, och törs inte forska för djupt i saken.

4. Om RPna beskriver mannen, som skulle ha emottagit kuvertet första kvällen på Döda Tuppen, kan Dergov identifiera honom som en viss Angus Grimtand, son till en av Fingals präster. Dergov kan också tala om, var Angus bor.

Observera att Stjärnlärans kultister bevakar RPnas tält och vet vilka de har haft kontakt med (dock är de inte helt klara över RPnas avsikter eller hur mycket de vet). Efter detta besök lär de också skugga de båda tjuvarna, och om möjligt röja dem ur vägen.

BESÖK HOS ANGUS

Dagtid är varken Angus eller hans fader hemma. Om RPna besöker familjen efter mörkrets inbrott sker följande: Hervor, Angus fader, öppnar dörren. När Angus, som sitter vid matbordet tillsammans med sin mor, känner igen RPnas röster drar han sin dolk och driver in den i sin egen buk. När hans far kommer till platsen viskar han: *"Förlåt"*. Naturligtvis blir Hervor och hans hustru mycket upprörda över sin ende sons plötsliga dödsfall, och han kräver en förklaring av spelarna. Han vet ingenting om Stjärnläran eller sonens medlemsskap i kulten. När RPna lämnar huset blir en av dem överfallen av Angus dresserade bäckbjörn. Den saknar sin herre och ser RPna som fiender.

ÖLLASTEN

Vid middagstid den första dagen rullar två kärror fullastade med efterlängtade ölkaggar och tunnor in i Gråborg. De kommer från öster, antagligen från Bedorum. Folk jublar och springer efter vagnarna under deras väg mot ett magasin. Stadsvakten får mota undan folk, men lugnar dem med att Tuppen snart får sitt öl, och att folk får gå dit och dricka. Avlastningen av tunnorna sker snabbt och effektivt av ett 10–tal arbetare.

FV Finna Dolda Ting: Sidorna på kärrornas hjul är fläckade av en grågrön lera.

FV Geologi: Den sortens lera är sällsynt. Ibland används den som murbruk vid byggen av borgar eller andra stora monument.

SL: Lasten kommer inte alls från Bedorun. Den kommer från baronens slott (där det finns gott om ovanstående lerart), och en av tunnorna innehåller meteoriten. Arbetarna är i själva verket baronens män. De har till uppgift att lämna den största av tunnorna (den med kometen) till lagerförmannen Helper Adrewol i magasinet tvärs över gatan. Tre av kaggarna innehåller gift, som nattetid ska tömmas i vissa av stadens brunnar. Övriga innehåller friskt öl, som ska distribueras på vanligt sätt. Allt går efter planerna, tills en av agenterna, en klåfingrig och törstig ung man, provsmakar innehållet i den tunna som innehåller kometen. Han levererar tunnan enligt instruktioner, men blir snart mycket sjuk. Före midnatt är han död. Hans kolleger hittar honom inte utan struntar i honom, när de tidigt nästa morgon återvänder till baronens slott. De tror, att han lagt sig någonstans för att sova ruset av sig.

DE FÖRGIFTADE BRUNNARNA

Efter midnatt smyger baronens agenter ut med giftkaggarna på skottkärror. De förgiftar två brunnar (vid Gåstorget och Språkgården), men tvingas fly efter att ha dödat två vakter (de gömde kropparna i ett tomt ölfat). Under uppståndelsen går en giftkagge i kras. Spillrorna ligger fortfarande kvar vid Gåstorget, när RPna passerar nästa gång.

FV Finna Dolda Ting: Bland spillrorna ligger en död råtta i en onaturlig, krampaktig ställning. Den svullna tungan hänger ned på bröstet.

FV Giftkunskap: Tunnan har innehållit *portin*, ett sällsynt och dyrt gift som i små mängder leder till feber och blindhet, och i stora ofta till döden.

Om RPna inte reagerar på detta och kontaktar stadsvakten eller dylikt, kommer alla som dricker ur de förgiftade brunnarna att insjukna i en svår feber och eventuellt bli blinda (15% av Abrahams soldater sätts ur spel). Om RPna däremot börjar varna folk och framför bevis på gift i brunnarna, blir de uppmärksammade av rådet, och belönade med 10 gm var och en dyr middag.

För varje påbörjad deciliter drucket vatten ur de förgiftade brunnarna får man i sig en dos *portin*. Varje dos ger en poängs giftstyrka. Om giftet övervinner offrets FYS dör offret efter några timmars hög feber. Annars drabbas han/hon av en feber som varar i 2T6 dygn. Dessutom är det 10% risk att offret förlorar synen. Klarar offret motståndsslaget med en marginal på 25%, klarar han sig helt utan skador.

Den krossade kaggen ser ut som en vanlig ölkagge, men är märkt med ett vitt kritkryss. Detta bör leda RPna till ölmagasinet.

DRÖMMEN

Under natten mellan den första och andra dagen får en av RPna (den med högst PSY) en dröm. Det är Bolgove, drömmarnas gudinna, som sänder den. Hon vill att rollpersonerna ska avlägsna Maurelin, den besatta prästinnan, och hennes anhang från templet. Läs upp följande text för spelaren:

Efter att ha legat ett tag inser du att du inte kan sova. De andra snarkar sött, och du känner för en liten promenad och en nypa frisk luft. Himlen är klar och fullmånen lyser med ett starkt sken. Det är alldeles tyst ute. Du vandrar långsamt in bland byggnaderna. Plötsligt bryts tystnaden av en gnisslande dörr, som slås upp på din vänstra sida. Du tittar dit, men det är ingen där. Försiktigt smyger du in genom dörröppningen. Längst borta i en lång korridor ser du ett rum, upplyst av ett svagt, blått sken. Där, på en bädd, ligger en vacker kvinna i ett linne. Hon verkar sova. Plötsligt hoppar en svart silhuett fram från skuggorna och kastar sig över kvinnan. De smälter samman och blir ett. Långsamt reser sig kvinnan ur sängen och vänder sig mot dig. "Dö," väser hon med en sprucken röst. Du vänder dig om och springer, men dörren är låst. Efter en stunds febrilt sökande hittar du en bakdörr och rusar ut på gården med den galna kvinnan hack i häl. Där ser du nio män i kåpor. De är sysselsatta med att gräva upp en grav. Du skriker för allt du är värd. Plötligt ligger du i tältet. Dina kamrater är vakna, och en av dem ruskar om dig.

Om RPn har sett Maurelin känner han igen henne som kvinnan i drömmen.

ANDRA DAGEN

Dagen inleds med exercis som vanligt. Vädret är fint, och det lär så förbli. Rollpersonerna upptäcker antagligen giftkaggen idag. Dessutom kanske de undersöker ölmagasinet. På natten ska ritualen på gravgården äga rum, och om rollpersonerna inte ännu kommit på meddelandets innebörd, kan du som SL hjälpa dem lite på traven. Till råga på allt är det fullmåne och Aldred blir varulv.

ÖLMAGASINET

Ölmagasinet ägs av Hantvir Slägga, kultisten som Ordril brutit sig in hos och som därefter gått under jorden. Portarna är låsta (SG 20). I magasinet finns mängder av öltunnor och kaggar. De flesta är tomma, men ytterst står ett tiotal oöppnade kaggar.

FV Finna Dolda Ting: I en soplår ligger två kaggar märkta med kritkryss. I ett stort fat ligger två lik. Det är de två vakterna som kom i vägen för agenterna. Längst inne i magasinet ligger ytterligare ett lik: agenten som smakade av meteoritvattnet. Kroppen är lila och har svällt till det dubbla. Läpparna är svarta, och ögonen står ut. Ur näsan rinner en tjockflytande gulgrön vätska, och öronen är fläckade av torkat blod. Den RP som upptäcker liket måste klara ett PSY–slag eller svimma av chocken. Liket bär en klackring av brons med en graverad drakorm. I en börs finns 7 sm och 24 km. (Ifall någon orkar undersöka liket. Klädnypa för näsan rekommenderas.)

RITUALEN

En timme före midnatt samlas tolv av Stjärnlärans kultister vid Bolgoves tempel. De bär grå kåpor, och några är beväpnade. Tre av dem bär spadar och hackor. De går genom templet till gravgården och söker upp grav 93, Mustansir Omurtaags grav. Tre kultister stannar i templet med Maurelin.

Att gräva upp graven tar tre kvart. Sedan lyfter kultisterna upp Mustansirs kvarlevor, och en av dem, Helper, förbereder besvärjelsen TALA MED DÖD (E1). Han håller den dödes skalle i sina händer och mumlar, knappt hörbart: *"Mustansir Omurtaag! Jag, Helper Adrewol, kallar på din arma själ. Kom åter till de levandes värld! Vi behöver din hjälp."* Efter ett par minuter virvlas de vissna löven runt graven upp av en vindpust. Ett moln drar långsamt förbi månen. Plötsligt skimrar skallens ögonhålor till och en dimmig gestalt uppenbarar sig ovanför skelettdelarna. Helper fortsätter: *"Receptet! Vilket är receptet?"* Gestalten svävar ett varv runt graven innan en dov, ihålig röst kommer från skallen: *"Ett bränt hjärta från en god magiker, hudfragment från en brinnande älva och några blodadroppar från en mångalning."*

Efter att noga ha lagt receptet på minnet

lämnar kultisterna stället. Om RPna lägger sig i under ritualen, kommer kultisterna att försöka hindra dem från att störa Helper, och han kommer att bygga en STENVÄGG runt sig, innan han fullbordar ritualen. Sedan kommer han att fly från området med besvärjelsen JORDVÄG. Det är viktigt, att han undkommer med receptet. De övriga kultisterna lämnar han åt sitt öde. Om RPna lyckas besegra de kåpförsedda männen: *FV Finna Dolda Ting:* Några korngryn har fastnat i en av kultisternas kåpor.

SL: Receptet behövs till ett alkemiskt elixir som Parikila ska använda under teleportritualen nästa natt. Han känner redan till basämnet, 1 dl blod från en svart tupp. Under ritualen talade Mustansirs ande om de övriga nödvändiga ingredienserna: ett bränt hjärta från en god magiker, hud från ett irrbloss och lite varulvsblod. Korngrynen kommer från Helpers magasin där kultens kåpor förvaras.

Den som oskadliggör Maurelin har 15% chans att få en gudagåva från Bolgove.

ALDRED

Redan innan solen gått ner, går Aldred och Salah upp på sitt rum, där han låter henne binda honom med starka kedjor. När månen gått upp förvandlas han till varulv, och Salah håller vakt.

FV Lyssna (–35% för alla som befinner sig i värdshuset): Underliga morranden hörs från ett rum på övervåningen. Om RPna försöker ta sig in i parets rum vägrar Salah öppna. Om de insisterar, använder hon sina besvärjelser för att bli av med dem.

ÖVERASKNINGEN

När RPna kommer hem till sitt tält samma natt upptäcker de till sin fasa att någon har lagt ett lik i en av bäddarna. Det är liket efter någon som RPna haft kontakt med, t. ex. Ordril. Han har dött av strypning, och på bröstkorgen har mördaren ristat in tre ord: *För Visat Intresse!*

FV Läkekonst: Den döde levde fortfarande när orden ristades in.

FV Finna Dolda Ting: Likets högra näve är krampaktigt sluten. Den döljer ett ihopknycklat papper.

SL: Det är baronens agenter som tyckt att RPna snokar alldeles för mycket. Utan sin överordnades vetskap beslöt de att skrämma bort dem från staden. De spårade upp en person som RPna haft kontakt med och mördade honom. Dock lyckades offret nappa åt sig ett dokument som kan hjälpa spelarna.

PAPPERET

Papperet är väldigt skrynkligt och dessutom nerblodat. Eftersom texten är skriven med rött bläck kan det vara svårt att urskilja orden.

... vägvisarna undanröj... ... utbytta... ... nens agenter.

... seleder... ... Olaki...

Orcharmén väntas om... ...ar. Nya Ar... ... anslös.

Rigurt Rii... ... Abr... im Stenklos hu... ... tt fat senast vid solned... ... samma aft...

Längst ner sitter en stämpel som liknar en drakorm, baronens symbol.

ABRAHIM

Nu kanske RPna vet så pass mycket att de törs presentera sina bevis för Abrahim. Om de besöker värdshuset nattetid (det tar en halvtimme att väcka Tuppen själv) är han upptagen (med en dam), men om de hävdar, att det är viktigt, och att Upproret hänger på det, ger han med sig och släpper in spelarna. Visar RPna det senaste meddelandet och förklarar sammanhanget, blir Abrahim mycket upprörd och kallar på sina generaler till ett sammanträde. Om RPna inte förstått meddelandets innebörd, kommer Abrahim att förklara för dem.

RPna får deltaga i sammanträdet, där man kommer överens om att anfalla baronen nästa dag. Rollpersonerna tackas för sina bedrifter, och Abrahim säger i förtroende att han ska se till, att de belönas rikligt. Dessutom får RPna om de vill själva leda varsin manipel i slaget (tungt infanteri).

Om RPna inte kontaktar upprorsledarna, hinner orcherna komma baronen till undsättning. I sådant fall kommer en av baronens budbärare att rida in i Gråborg på den femte dagen och förklara krig.

PARIKILA

Tidigt nästa morgon rider Parikila till Gråborg och tar sig till det underjordiska templet. Med hjälp av besvärjelsen VARSEBLIVNING finner han lykantropen Aldred, som vid det laget sussar sött bland sina kedjor. Han låter

kidnappa honom och hans kvinna och föra dem till templet. Salah hinner dock tillkalla en duva och ber denna kontakta spelarna och föra dem till henne. Detta sker emellertid inte förrän sent på kvällen samma dag.

DUVAN

Strax efter solnedgången den tredje dagen (antingen RPna är i staden eller på väg hem från Fältrunda 1) börjar en duva cirkla runt RPnas huvuden. Om de ignorerar den eller försöker vifta bort den, ställer den sig en bit bort. Går inte RPna mot den då, börjar den föra oväsen för att vinna deras uppmärksamhet. Det är uppenbart att den vill att RPna ska följa med. Duvan leder dem till kornmagasinet mitt emot öllagret, där den landar och går fram och pickar på dörren med näbben. Därefter flyger den upp och sätter sig på taknocken, släpper en skit och flyger iväg.

KORNMAGASINET

Klockan är ungefär tio när RPna kommer hit. När de närmar sig porten (som är låst; SG 35) hörs en röst bakifrån: *"Inte så bråttom kära vänner. Nog har ni väl tid med oss!"* Det är (RPnas antal + 1T4) kultister, beväpnade med påkar och tillhyggen. De anfaller omedelbart.

Om RPna tar hand om kultisterna är det fritt fram att storma magasinet. Porten tål 75 SP. Magasinet är fyllt med lårar och säckar med korn och andra sädesslag. I två av säckarna ligger liket av en ung magiker med utskuret hjärta och resterna av ett uppstoppat irrbloss (de behövdes till elixiret). Magikern blev under natten kidnappad från sitt hem och har ännu inte saknats. Irrblosset tillhörde Parikilas samling. I ett hörn står en stor öltunna. Den har en dold lucka som nu står på vid gavel.

FV Finna Dolda Ting: Stämplat på tunnan är signaturen O.K. (Ossian Krakov). Spår i golvet tyder på att en av lårarna går att skjuta åt sidan på en slags skena. Under låren finns en öppning i golvet med en fastgjuten, rostig järnstege.

FV Lyssna: Rollpersonerna kan höra rasslande kedjor från mörkret.

FV Upptäcka Fara: Någonting är inte som det ska. Rollpersonen får en känsla av osäkerhet och oro. Kalla kårar går längs ryggraden.

Hålet är fyra meter djupt. Sedan går det över i en tunnel. Stengolvet är täckt av korngryn.

FV Grottorientering: Tunneln går in mot stadens fästning.

1. Vaktrum. En glipa mellan dörren och tröskeln släpper igenom lite ljus och några otydliga röster. I det snålt möblerade men bekväma vaktrummet finns alltid minst tre kultister. Mestadels sitter de bara och pratar eller spelar tärning. När RPna kommer, håller kultisterna på att byta bandage på sin sårade kamrats arm. Han blev allvarligt biten när de samma morgon skulle kidnappa Aldred och Salah (en blivande lykantrop alltså). En av kultisterna bär nycklarna till fångcellerna.

2. Alkemilaboratorium. I rummet står ett flertal bänkar och hyllor staplade på varandra. Ett större bord är upptaget av laboratorieutrustning, och i en vägg finns en järnlucka. På hyllorna står mängder av askar och påsar innehållande både det ena och det andra, dock inga färdiga elixir. Järnluckan döljer en ugn; skorstenen mynnar på magasinets tak. Se gärna Drakar och Demoner Ivanhoe för mer ingående detaljer om ett alkemilaboratorium. Här står Helper Adrewol och en assistent (vanlig kultist). Om RPna fört oväsen, t.ex. slagits mot kultisterna i vaktrummet, har Helper och assistenten beväpnat sig med syrafyllda kolvar.

3. Förvaringsrum. Dörren är låst (SG 15) och tål 50 KP. Rummet innehåller hyllor med hundratals och åter hundratals flaskor. 95% innehåller gift med en styrka på 1T6+7 och med olika effekter. Resten är riktiga dyrgripar: alkemiska elixir av alla de slag. Här finns normalt också kultens rituella föremål, men eftersom de snart ska till att användas, har de avlägsnats från dammet på sina hyllor.

4. Celler. Härifrån kommer det rasslande ljudet. De gallerförsedda dörrarna är låsta (SG 25) och tål 100 KP. Låsen går inte att komma åt inifrån. Två av de fyra cellerna är upptagna av Aldred och Salah. Salah har blivit försedd med en halsring av järn, så hon inte ska kunna använda magi. Aldred är fastkedjad i en vägg. Det är han som åstadkommer ljudet genom att försöka slita sig loss. På nyckelknippan i rum 1 finns även nycklar som passar till ringen och kedjorna. Om RPna släpper ut paret, blir de mer än tacksamma. De berättar vad som hänt (utom den hemska sanningen om lykantropen Aldred) och vill

gärna hjälpa RPna. Aldred har tappats på blod från handleden, och tills vidare är hans FYS reducerad med 2.

5. Templet. Dörren är låst inifrån och tål 120 KP. På en kopparbricka står orden *"Hell Onaabys"*. Templet är kupolformat och har en diameter på tio meter. En två decimeter hög plattform, åtta meter i diameter, upptar större delen av golvet. En ring bestående av nio stenar ligger på plattan, och innanför den, ett inringat pentagram. Vid pentagrammets spetsar står fem svarta vaxljus som med ett svagt sken lyser upp salen. Mitt i pentagramet står ett litet altare med en stor, svagt rödskimrande sten. Vid altaret står en ung man klädd i en svart kåpa. Huvan är dock neddragen, och han ansiktsuttryck är triumferande. I handen håller mannen en guldflaska, och vid hans sida hänger ett slagsvärd.

FV Finna Dolda Ting: Mannens ögon saknar iris och pupiller (den RP som upptäcker detta får slå ett slag på skräcktabellen).

SL: Mannen är Parikila Omurtag i färd med att fullborda teleportationsritualen. Stenringen är en BESKYDDARE.

När RPna kommer in i templet ställer han försiktigt flaskan åt sidan och drar sitt svärd: Kred-Bar-Onaabys. Han skrattar tyst och väntar för att se vad RPna tar sig till. Antagligen har han också rätt gott om tid (ritualen ska fullbordas först vid midnatt) och han kan kosta på sig att ha lite roligt. Svärdet innehåller för tillfället 35 PSY–poäng. Parikila använder gärna sina illusionistbesvärjelser för skojs skull. Observera BESKYDDAREn! Lägg också märke till Parikilas demoniska förmågor.

RITUALEN

Ritualen blir fullbordad först när Parikila, mellan midnatt och halv ett, ställer sig vid altaret och sväljer elixiret. Då försvinner han tillsammans med kometen och lämnar bara ett litet rökmoln efter sig. Om de svarta ljusen rubbas måste Parikila ställa dem till rätta innan ritualen kan äga rum. Skulle elixiret förstöras, måste han tillverka nytt, vilket tar sin tid och sitt utrymme. De nio stenarna eller pentagramet går inte att rubba annat än med magi. Parikila har dock varit beredd på detta, och slängt en ANTIMAGI E3 på hela plattformen. Kometen teleporteras iväg i vilket fall som helst.

Om både den och Parikila teleporteras, d. v. s. om Parikila lyckas ta sitt elixir vid rätt tidpunkt och om ljusen står kvar, innebär det ett steg mot civilisationens undergång. Dock inte omedelbar fara. Chans finns för uppbådande av alla goda krafter i korståg för civilisationens räddning. Mer om detta dock i ett kommande äventyr. Läget är allvarligt men hoppet kvarstår. Om någon RP sväljer elixiret i stället för Parikila är han att gratulera. Då har han verkligen hamnat mitt i smeten; chansen är stor att han blir martyr. Om Parikila blir kvar, är hans omedelbara planer för tillfället omintetgjorda, vad civilisationen beträffar. Vad RPna beträffar innebär det förvisso en moralisk seger. Rent praktiskt gäller dock: Rädde sig den som *kan!!!*

För spelet som sådant är det bäst, om Parikila med meteorit försvinner. Alla hemskheter, som följer av det, torde nog kunna lösas på något sätt. Rollpersonerna har ju faktiskt också ett uppror att utkämpa, *remember!*

Blir Parikila kvar, kommer han att försöka ta sig till Soluna på annat sätt, t. ex. med ett fartyg.

ENHÖRNINGENS DAG?

Hur blir det då med Upproret? Det finns två alternativ. Antingen förklarar Abrahim Stenklo krig mot baronen, eller så blir det tvärtom. I det förra fallet förutsatt att RPna meddelar Abrahim om de försvunna legosoldaterna och orcherna, och i det senare förutsatt att orcherna kommer innan Abrahim har upptäckt något om legosoldaterna. Slaget äger rum bland citronodlingarna mellan Gråborg och baronens slott.

GDD: Terrängen räknas som skog.

ABRAHIMS SOLDATER

Nya Armén består av 325 man tungt infanteri och 75 man lätt kavalleri. Därtill kommer 250 man lätt infanteri bestående av legosoldater och lokala rebeller. Nya Arméns fana är grön med en stegrande vit enhörning.

GDD: Nya Armén består av 8 maniplar tungt infanteri och 2 maniplar lätt kavalleri. Därtill kommer 6 maniplar lätt infanteri bestående av legosoldater och lokala rebeller. Det sammanlagda stridsvärdet är 32. Abrahim Stenklos, Eb-Bolthars, Aldreds och Salahs sammanlagda rykte är 25, vilket ger en +2 tärningsmodifikation. Anföraren, Abrahim

själv, har Taktik 21 (hans generaler har Taktik 12 + 1T6).

BARONENS SOLDATER

Baronens armé består av 150 man tungt kavalleri, 125 man lätt kavalleri 100 man tungt infanteri och 100 man lätt infanteri. Orcherna kommer baronen till undsättning fem dagar efter RPnas ankomst. Om baronen vid det laget redan förlorat, ser orcherna ingen mening med att stanna utan återvänder till Fervidun. De utgör 375 man tungt infanteri. Armén anförs av Rigurt Riikov. Baronens fana är vit med en stiliserad röd drakorm.

GDD: Baronens armé består av 4 maniplar tungt kavalleri, 3 maniplar lätt kavalleri, 2 maniplar tungt infanteri och 2 maniplar lätt infanteri. Sammanlagt stridsvärde är 22. Orcherna kommer baronen till undsättning fem dagar efter RPnas ankomst. Om baronen vid det laget redan förlorat, ser orcherna ingen mening med att stanna utan återvänder till Fervidun. De utgörs av 7 odisciplinerade maniplar. Deras sammanlagda stridsvärde är 14, men det kan variera mellan 7 och 21 beroende på väderlek och tid på dygnet. Armén anförs av Rigurt Riikov. Hans Taktikvärde är 18. Tack vare sina flitiga spioner får han tärningsmodifikation på +1 de tre första fältrundorna.

BARONENS SPIONER

Minns ni agenterna som hyrde ett rum på Döda Tuppen. Rummet låg alldeles ovanför den privata bar där Abrahim och hans generaler diskuterade sin strategi. Agenterna borrade helt enkelt ett hål i golvet och spionerade på revolutionsledarna. All information hämtades sedan upp av andra agenter som överlämnade den till baron Rigurt Riikov. Om RPna någon gång under äventyret befinner sig i baren kan SL låta dem upptäcka hålen i taket (CL –25%) och avslöja spionerna, som kommer att erkänna under förhör.

EFTER STRIDEN

Hur striden går är ännu oklart. Om RPna har skött sig bra och de har tur med vädret (orcherna, ni vet) har Nya Armén rätt hyggliga chanser att vinna. Om SL tycker att RPna har skött sig utomordentligt bra, kan Abrahim belöna dem med en riddartitel. Känner du dig riktigt generös, kanske någon av RPna kan få titeln 'Baron av Brangoria'. I vilket fall som helst (om Nya Armén vinner) bör de väl alltid ha gjort sig förtjänta av en medalj (med en enhörning) och en summa pengar. Sin lön får de mot inlämnande av utrustning och numrerad blyblicka.

SL: Om du inte har tillgång till GDDs fältslagsregler, använd nedanstående tabell. Om orcherna deltar i slaget, dra ifrån ett från varje tärningsslag.

1T6	Stridens utgång
0–1	Baronens armé vinner.
2	Nya Armén retirerar, men slaget är inte avgjort ännu. Slå ett slag till med –1 på tärningen.
3	Oavgjort. Slå igen utan modifikationer (utom för orcherna).
4	Baronens styrkor retirerar, men slaget är inte avgjort ännu. Slå ettslag till med +1 på tärningen.
5	Baronens styrkor retirerar, men slaget är inte avgjort ännu. Slå ettslag till med +2 på tärningen.
6	Nya Armén vinner.

BARONENS BORG

Om baronens armé blir besegrad kommer Abrahim att tillfångata alla fientliga adelsmän. Baronen själv blir tillsammans med Boris Guldstenck, f.d. baron av Mergilia, avrättade i gryningen dagen därpå. Agila Dubbelhand blir befriad, och RPna kan söka igenom borgen. I ett gammalt bibliotek kan de finna Mustansir Omurtags dagböcker, vilka kan förklara en del om kometen och dess krafter. Dock är alla dokumenterade handlingar om Stjärnläran, kometen, Onaabys och Parikila efter år 425 försvunna.

I Parikilas kammare finns en närapå komplett alkemiutrustning och ett astrolab. I ett skåp förvarar han sina brygder och elixir. En stor bur som hänger i taket hyser en levande jättespindel (unge). Ett angränsande rum tjänar som Parikilas kabinett. Här finns mängder av stora glastuber, var och en innehållande en kropp som flyter i en ljusbrun vätska. Parikila samlar på ovanliga varelsers konserverade kroppar. Här kan RPna finna allt (i rimlig storlek) mellan sjöjungfrur och serpenter. I en bokhylla finns Parikilas krönikor, alla skrivna på jori. En av dem, *Observationer av den Röda Stenen*, slutar så här:

'Stenens kraft börjar försvagas. Dess räc-

kvidd har minskat fatalt. En epidemi nu blir knappast världsomfattande. Nu räcker den knappt till att utplåna Gråborg. Jag har råd att bida min tid. Jag har beslutat att resa med stenen till min son i Soluna. Där kan jag stärka stenens krafter vid det tempel min son har uppfört där. Snart är tiden inne för Onaabys välde. Jag skall vid min själ förbereda Hans ankomst.'

NAMNINDEX

I äventyret förekommer en hel del namn. För att göra det lite enklare har alla personnamn intecknats i följande namnindex. Kursiverade namn är beskrivna nedan.

Abrahim Stenklo — revolutionens ledare.
Adale — "Tuppens" hustru.
Agila Dubbelhand — känd poet. Inspärrad i baron Riikovs fängelsehålor.
Aldred Steenward — känd äventyrare (Rykte 5).
Angus Grimtand — medlem i Stjärnläran.
Angusia — visdomens och rättvisans gudinna.
Anyak — ljusguden.
Argebala — båten som RPna reste med till Hynsolge.
Aurolf Järnnäve — f.d. baron i Hynsolge (död år 443).

Bolgove — sömnens gudinna.
Boris Guldstenck — f. d. baron av Mergilia.
Borkhol Myhene — smed och far till Dergvol.
Borweloc — en av Abrahims generaler.

Dergvol Myhene — ligaledare.

Eb-Bolthar — känd krigare (Rykte 10).

Fingal Gorrond ("Orchnackare") — Hynsolges skyddsgud.

Gnetov — kusin till Adale.
Gormowac, Korumil — blodsalv som gav namn åt Gormowacs skog.
Gusse Quertin — Fingaltemplets överhuvud.

Hantvir Slägga — köpman och medlem i Stjärnläran.
Helper Adrewol — lagerförman och spiritist i Stjärnläran.
Hervor Grimtand — Fingalpräst och far till Angus.

Julsuian — pervers gud.

Kred-Bar-Onaabys — "Onaabys Gåva," Parikilas svärd.
Kregebo, Morkil "Tuppen".

Mabel Sober — bordellmamma och Julsuiankultist.
Maurelin — Bolgoveprästinna.
Melker Maskätare — krukmakare.
Morkil "Tuppen" Kregebo — rådsmedlem och värdshusvärd på Döda Tuppen.
Mustansir Omurtaag — Sjärnlärans grundare.

Omlar — utkastare och städare på Döda Tuppen.
Ordril Togvane — tjuv.
Ossian Krakov — tunnbindare.
Otho — general i Nya Armén.

Pacoder Wolme — Anyakpräst.
Parikila Omurtaag — halvdemon och baron Riikovs rådgivare.

Rigurt Riikov — baron av Brangoria.

Salah Guldhierta — äventyrerska och besvärjerska (Rykte 5).
Serter Dubbelhand — son till Agila. Aktiv inom revolutionen.

Teja — Morkils äldsta dotter.
Tervel Omurtaag — Parikila Omurtaag.
"Tuppen" — alias Morkil Kregebo.

Yana — Morkils yngsta dotter.

SPELLEDAR-PERSONER

ABRAHIM STENKLO

ALLMÄNT

Abrahim är ende son till den beryktade krigaren Gorrman Stenklo, men blev föräldralös i unga år. Han är uppfostrad i Bolthartemplet i Jamarund, men sökte sig till Orkovias lärde män vid 23 års ålder. Snart började han intressera sig för revolutionära idéer, och när Upproret bröt ut blev han inom kort ledare för en mindre här i Ansorvia. Han ledde det slag, där Ansorvias baron störtades. På hösten år 605 adlades han till baron av Ansorvia, varvid han grundade den Nya Armén.

UTSEENDE

Efter åtskilliga års fysisk träning i Jamarund har Abrahim utvecklat en atletisk kropp. Han är lång (180 cm) och kraftig och går med rak, stolt rygg. Hans svarta hår är flätat i nacken, och hans moderiktiga mustasch hänger långt över mungiporna. Ansiktet är väderbitet, och de två mörka ögonen har ett vilt uttryck. Abrahim ser äldre ut än han egentligen är, 36 år. Han skrattar sällan, men han har talets gåva. Han är inte främmande för att ge uttryck för både humor och affekt i sina tal. Detta gör honom till en god demagog.

KARAKTÄR

Detta är en sann frihetskämpe. Abrahims far blev arresterad och torterad till döds av Boris Guldstenck, baron av Mergilia. Hatet mot adeln sitter i sedan barndom, och äntligen får Abrahim utkräva sin hämnd. Han är inte direkt något geni, och det vet han, men han har en naturlig läggning för strategi och vapenhantering. Hans bästa egenskaper är dock tålamod och ständigt lugn. Han är också ganska envis, och ger aldrig upp med något han påbörjat.

Även denna hjälte har dock svagheter. Han är en riktig kvinnokarl, och ses sällan utan en vacker kvinna vid sin sida (utom under strid). Detta "gissel" höll på att få honom på fall för några veckor sedan, när en kvinnlig mördare försökte förgifta honom. Hans livvakt lyckades varna honom, men mörderskan hann fly.

ABRAHIM STENKLO

Ålder: 36 år
Syssla: Upprorsledare

STY	16	SB	0
STO	16	KP	16
SMI	14		
FYS	15		
INT	16		
PSY	10		
KAR	19		

Färdigheter: Administration 6, Första Hjälpen 12, Värdesätta vapen och rustningar 15, Geografi 7, Räkna B2, Heraldik 8, Brädspel 17, Förhöra 10, Övertala 20, Klättra 15, Upptäcka fara 8, Rida 16, Områdeskännedom (Hynsolge) 16, Rykte 5

Stridsfärdigheter: Taktik 21, Slagsvärd 22, Stor sköld 18, Bola 19, Kastspjut 20

Språk: Tala Jori B5, L/S Jori B4, Tala Prangi B2

Utrustning: Läderrustning, sköld, svärd, bola, tre kastspjut, börs med 4 gm, 16 sm, 19 km

Hjälteförmågor: Orädd

Rykte: 9

MEFIMOR IV

ALLMÄNT

Mefimor var femton år när hans fader dog och han blev satt på tronen. Under sina första år som regent var han osäker och lät sina rådgivare sköta styret av Hamellien. Med åren mognade han dock, och insåg snart, att länet skulle behöva en stark armé för att motstå ett övertagande från Sirigon. Nu, 45 år gammal, är han riktigt nöjd med sitt verk. Hans armé, Rojalisterna, har redan vunnit krigen mot Baldor och Kunhaga. Dock är han lite orolig över händelseförloppet i Sirigon.

Sedan tolv år är han gift med dottern till Jamarunds friherre. Det är enda anledningen till att han hittills inte förklarat krig mot honom. I äktenskapet finns ännu inga barn.

UTSEENDE

Kungen är förhållandevis kort, 160 cm, vilket har vållat honom en del besvär och gett honom

komplex. Han är kortklippt och bär ett svart helskägg på hakan. Han är Orkovias största modelejon, och bär ständigt det allra senaste. Däremot skiljer han sig aldrig från sitt magiska bredsvärd, hur otympligt det än må vara. Han fick det i arv från sin far men vet inget om dess ursprung. Mefimor är lite lomhörd, men vill inte kännas vid denna defekt. Ibland uppstår härigenom missförstånd.

KARAKTÄR

Han har normalt ett lugnt temperament, men om någon gör narr av hans längd eller hans hörselskada (vilket dock inte är särskilt vanligt. Man förolämpar inte en kung) kan han få enorma raseriutbrott som varar i flera timmar. Mefimor är medveten om att han inte är tidernas bäste kung, men inte den sämste heller. Han gör allt för att vinna kriget mot adeln, om inte annat för att omnämnas i krönikorna.

MEFIMOR IV

Ålder: 45 år
Syssla: Kung
STY 13 SB 0
STO 9 KP 12
SMI 10
FYS 15
INT 15
PSY 14
KAR 17

Färdigheter: Administration/Juridik 15, Kulturkännedom (allmän) 10, Geografi (Ereb) 9, Historia (Hynsolge) 17, Områdeskännedom (Hynsolge) 16, Köpslå 13, Sjunga B3, Överklasstil 18, Upptäcka fara 12, Rida 13, Teologi (Fingalkulten) 9, Heraldik 16

Stridsfärdigheter: Taktik 20, Bredsvärd 15, Långbåge 16, Medelstor sköld 14

Språk: Tala Jori B5, L/S Jori B4, Tala Satenu B2

Utrustning: Bredsvärdet Chilphéric, allt annat en kung kan tänkas vilja ha

RIGURT RIIKOV

ALLMÄNT

Rigurt är baron av Brangoria. Han fick som barn lära sig att adeln var överlägsen den simpla underklassen, både till kropp och hjärna. Nu är han en gammal man, men han fortsätter i sina föräldrars anda och har uppfostrat sina två söner som han själv blev uppfostrad. Han litar till fullo på sin rådgivare Parikila, och vet inget om varken hans eller Stjärnlärans sanna natur. Han är dock bland kultens noviser.

UTSEENDE

Kort och fet. Hans ansikte är runt och med rejäl dubblehaka och hans hår har en begynnande flint. Under hans röda näsa sitter en stor vaxad mustasch. Rigurts kondition är inte vad den borde vara. Han blir anfådd av att resa sig ur sängen för att gå till matsalen.

KARAKTÄR

Otålig och nervös. Rigurt blir ofta upphetsad över småsaker. Han är skrupellös och misshandlar ofta sin tjugo år yngre hustru, när hon inte lyder. Han känner till att Parikila regelbundet tar en fånge till sin kammare, och att fången får bäras ut därifrån, men antar att Parikila också är hatfull mot bönderna och helt enkelt avreagerar sig på någon.

RIGURT RIIKOV

Ålder: 62 år
Syssla: Baron av Brangoria
STY 15 SB +1T4
STO 18 KP 17
SMI 8
FYS 16
INT 13
PSY 12
KAR 12

Färdigheter: Administration/Juridik 10, Geografi 7, Heraldik 13, Historia 10, Kulturkännedom (Hynsolge) 13, Områdeskännedom (Hynsolge) 13, Räkning B3, Värdesätta viner 18, Överklasstil 20, Provsmaka 16

Stridsfärdigheter: Bredsvärd 13, Stor sköld 16, Taktik 18

Språk: Tala Jori B5, L/S Jori B4

Utrustning: Såsom anstår en baron

PARIKILA OMURTAAG

ALLMÄNT

Omurtaag är son till Onaabys, Själaätaren, en demon som är knuten till den Röda Månen. Han har ärvt några av Onaabys demoniska förmågor, och tvingas förtära en intelligent

själ per vecka för att överleva. Tiden biter inte på honom, och han ser fortfarande, efter nära tvåhundra år, ut som om han vore tjugo. Ursprungligen hette han Tervel i förnamn, men han antog namnet Parikila, faderdräparen, efter att ha mördat sin styvfar, Mustansir Omurtaag. En gång var en kvinna förälskad i Parikila. Han utnyttjade situationen för att avla en son som han sedan skickade med några kultister till Soluna. Kvinnan blev hans nästa offer.

UTSEENDE

Parikila har en ung stilig mans kropp. Den är atletiskt byggd, och av medellängd. Det korta svarta håret glänser av diverse frisyrfetter, och en välansad mustasch pryder hans överläpp. Dock avslöjar hans mjölkvita, pupillösa ögon hans demoniska ursprung. Därför bär han alltid en stor kåpa som höljer hans ansikte i skuggor.

KARAKTÄR

Man kan inte säga att Parikila är ond. Han är ju inte människa och har inte heller samma känslor som människor. Medlidande är ett helt okänt begrepp för honom. Han utövar sina grymma experiment på Brangorias bönder likt en katt som leker med råttor. Parikila upphör aldrig att förvånas över människornas kultur, vanor och inte minst känslor. Han planerar att i ytterligare ett par sekel studera dem, och sedan utrota deras ynkliga släkte med hjälp av kometen. Tyvärr har ett hinder uppkommit: Upproret. Det ser illa ut för baronen, och inte ens Parikila är helt osårbar. Om rebellerna vinner kommer de troligen att oskadliggöra honom tillsammans med baronen. Parikila har beslutat att med hjälp av några kultister hämta stenen i Gormowacs skog och fly till sin son i Soluna, om läget blir prekärt. Hur det än blir, Parikila inga ambitioner att bli härskare över Brangoria. En härskare lever ständigt i fara, och det är han som får ta smällen om det skulle hetta till.

PARIKILA OMURTAG

Ålder: 196 år (ser ut som ungefär 25 år)
Syssla: Rådgivare till Rigurt Riikov

STY	14	SB	0
STO	14	KP	16
SMI	14		
FYS	18		
INT	19		
PSY	35		
KAR	19		

Färdigheter: Administration/Juridik 19, Astrologi 20, Drogkunskap 15, Giftkunskap 20, Geografi 20, Geologi 13, Heraldik 20, Historia 25, Kulturkännedom (allmän) 20, Områdeskännedom (Hynsolge) 20, Räkning B5, Brädspel 20, Språkkunskap 15, Zoologi 20, Bluff 15, Förhöra 20, Lyssna 15, Upptäcka fara 20, Rida 20, Orientering 18, Spåra 20, Värdesätta slavar 20, Alkemi 19

Stridsfärdigheter: Taktik 21, Svärd 25

Språk: Jori B5/B5, Svartiska B4, Prangi B4, Satenu B2/B3

Magiskolor: Illusionism 20, Nekromanti 25, Spiritism 20

Besvärjelser: Alla som hans FV på magiskolorna tillåter, inklusive allmänna besvärjelser. Skolvärdena är 15+2T6

Utrustning: Svärdet Kred-Bar-Onaabys (se nedan), olika magiska, alkemiska och astrologiska redskap plus diverse statusprylar som anstår en barons rådgivare

Speciella förmågor: Regeneration 1 KP/SR och Osårbarhet (naturligt skydd 2 poäng).

Rykte: 67

KRED-BAR-ONAABYS

Detta hiskeliga vapen är som dess herre av demonisk härkomst. Onaabys formade själv svärdet i salamandrarnas söder. Kred-Bar-Onaabys, Onaabys gåva, är ett slagsvärd, men dess klinga är bländande ljusgrön och blixtrar ilsket när det svingas. Svärdet har sin skapares egenskap att suga ut sina offers själar. Dessa själar omvandlas till den energi som Parikila och Onaabys behöver för att vistas i denna värld. Spelktekniskt har vapnet följande egenskaper:

1. Kred-Bar-Onaabys gör 1T10+8 i skada och har BV 25. Det kräver två- handsfattning för att hanteras i strid.
2. Svärdets ljussken ökar kraftigt i strid, och alla inblandade måste slå ett normalt PSY-

alla inblandade måste slå ett normalt PSY-slag eller få –5 på alla färdigheter, tills striden är över. Dvärgar och andra varelser med mörkersyn måste slå ett svårt PSY-slag.

3. När vapnet skadar en motståndare, drar det också 1T6 PSY (permanent). Om motståndaren blir medvetslös under striden förlorar han samtliga PSY- poäng och dör. Poängen delas lika mellan svärdet, Parikila och Onaabys, men likt besvärjelsen LIVSUTTÖMNING förlorar Parikila de erövrade poängen, om han inte använder dem inom kort. Parikila måste dräpa en intelligent varelse varje vecka med Kred-Bar-Onaabys för att fortsätta sin existens på Altor.
4. Vapnets erövrade PSY-poäng återstår till förbrukning. För varje spenderad poäng kan Parikila öka sin CL på vapnet med 1. För fem poäng får han ytterligare en attack (sist i SR). Dessutom kan han aktivera svärdets egna besvärjelser med en kostnad på 3 PSY per effektgrad (maximalt E8). Besvärjelserna är BLIXT, KNÄCKA, MÖRKER, PARALYSERING och SKYDD. De har alla omedelbar verkan.

EB-BOLTHAR

ALLMÄNT

Eb-Bolthar, Boltharkultens överstepräst, har ägnat sitt liv, sin kropp och sin själ åt sin gud. I nära trettio år har han hållit sig undan för att meditera och för att träna, allt för att vinna Bolthars gunst. För en tid sedan fick han en uppenbarelse, där han ombads att delta i inbördeskriget. Nu befinner sig Eb-Bolthar på väg till Brangoria.

UTSEENDE

Han ser ut att vara i fyrtioårsåldern, men i själva verket är han 98 år. Hans svarta meterlånga hårfläta är något gråsprängd, men i övrigt verkar Eb-Bolthar ungdomligare än någonsin. På sin seniga kropp bär han en rustning av härdat läder och bär en enorm tvåhandsyxa på ryggen. I en kedja runt halsen hänger Bolthars symbol.

KARAKTÄR

Eb-Bolthar är inte Bolthars sändebud, utan snarare hans redskap. Bolthar känner till att mänskligheten hotas av Parikilas planer, och har sänt ut sin tjänare att förhindra dem. Eb-Bolthar lyder sin herres order, men inte helt blint. Han kommer att kämpa i det kommande slaget, inte utföra något soloäventyr. Trots sitt kall eller kanske p. g. a. sitt kall är Eb-Bolthar en enstörig typ som på ytan tycks ointresserad av sina medmänniskor. Han säger ingenting i onödan. Ej heller drar han någonsin på mungiporna.

EB-BOLTHAR

Ålder: 98 år (ser ut som 40 år)
Syssla: Krigare

STY	18	SB	+1T6
STO	17	KP	19
SMI	15		
FYS	20		
INT	13		
PSY	18		
KAR	9		

Färdigheter: Geografi 10, Områdeskännedom (Hynsolge) 13, Heraldik 10, Hoppa 18, Klättra 18, Upptäcka fara 18, Rida 15, Ilmarsch 20, Orientering 15, Rykte 10

Stridsfärdigheter: Taktik 15, Tvåhandsyxa 25

Språk: Jori B4/B4, Prangi B3

Utrustning: Läderrustning, tvåhandsyxa, Bolthars symbol i halskedja

Speciella förmågor: Gudagåvorna (som hjälteförmågor) Järnnäve, Orädd, Snabbläkning och Stålblick. Eb-Bolthar har också upphört att åldras

AGILA DUBBELHAND

ALLMÄNT

Agila, frihetskämpen som arresterades år 580 av Boris Guldstenck, är mer känd för sina dikter än för sina bedrifter. Inte många känner till hans stora vapenskicklighet eller goda strategier. Dock har trettio år i fångenskap satt sina spår på honom. Han lider av reumatism och kan knappt hålla vare sig svärd eller penna stadigt.

UTSEENDE

Denna folkets hjälte ser verkligen ohygglig ut. Man kan förstå att han har suttit större delen av sitt liv i fängelse och lidit tortyr. Ryggen har blivit sönderpiskad åtskilliga gånger, och flera fingrar och tår har brutits av och spretar nu åt alla håll. Tänderna är utslagna och ena ögat borta.

KARAKTÄR

Fortfarande brinner hoppet i Agilas sinne. Han vet att han kommer att bli befriad, frågan är bara när. Det är bara att vänta och vänta... All glöd han har kvar, lägger han ned i sina dikter, som på de underligaste vägar når folket, trots fångvaktarnas försiktighetsåtgärder.

AGILA DUBBELHAND

Syssla: Poet och gisslan

STY 6	SB 0
STO 12	KP 10
SMI 5	
FYS 7	
INT 16	
PSY 15	
KAR 19	

Färdigheter: Historia 10, Områdeskännedom (Hynsolge) 10, Sjunga B3, Övertala 15, Skriva poesi 26, Rykte 3

Stridsfärdigheter: Tvåhandssvärd 15 (han är dock för svag för att hantera ett numera)

Språk: Jori B5/B5, Prangi B4

Utrustning: Ingen

Hjälteförmåga: Kommunikation

ALDRED STENWAARD

ALLMÄNT

Trots sin ringa ålder (25 år) har Aldred skaffat sig ett ansenligt rykte som äventyrare, inte bara i Hynsolge. Han är tillsammans med sin kvinna Salah en av de få som vågat sig in i Gormowacs skog, men båda är mycket förtegna om sina erfarenheter där. Aldred är också känd för att ha tagit kål på en varulv som härjade i Galdinor för två år sedan. Tråkigt nog blev han vid tillfället själv smittad av lycantropi. Detta håller han dock hemligt med hjälp av Salah, som vid fullmåne kedjar fast sin älskade.

UTSEENDE

Aldred är född i Berendien och har inte alls hynsolgernas typiska utseende. Han är lång (185 cm) och smal och har axellångt brunt hår, ibland sammanbundet i svans. Han har melerade ögon, kraftigt markerade käkben och talar med en djup, nästan hes röst. Hans gång är något haltande p.g.a. ett bett från en demonkatt i Gormowacs skog.

KARAKTÄR

Vid första intrycket verkar Aldred vara en kall typ. Han ignorerar omgivningen, om den inte är tillräckligt intressant. Om man lär känna honom bättre, visar han sig besitta en varm karismatisk humor och ett djup som är få förunnat. Han är uppfinningsrik och prövar ständigt nya saker. Sedan barndomen har han intresserat sig för magi och ockultism, men fann att han nog inte var lämpad för det, och gick in på svärdets bana istället. Nu har han kommit som legosoldat till Nya Armén för att eventuellt skaffa sig en adelstitel. Han har mycket god disciplin och kan behärska sig i de flesta situationer (utom när det är fullmåne). Aldred har dock två svagheter. Först och främst kan han inte leva utan spänning. För det andra kan han inte leva utan Salah, sitt hjärtas dam. Han skulle utan tvekan offra sig för henne, om hon skulle utsättas för fara.

ALDRED STENWAARD

Syssla: Äventyrare

I mänsklig form:

STY 14	SB 0
STO 12	KP 13
SMI 13	
FYS 14	
INT 16	
PSY 18	
KAR 19	

Som varulv:

STY 42	SB +1T10
STO 12	KP 25
SMI 20	
FYS 21	
INT 8	
PSY 18	
KAR 4	

Färdigheter: Drogkunskap 8, Första hjälpen 14, Geografi 9, Heraldik 15, Historia 8,

Kulturkännedom (allmän) 8, Kunskap om magi 10, Områdeskännedom (Hynsolge och Berendia) 16, Räkning B4, Värdesätta (allmän) 10, Bluff 15, Förhöra 10, Gömma sig 9, Hoppa 15, Klättra 15, Skugga 10, Smyga 19, Änterhake 16, Finna dolda ting 10, Lyssna 18, Upptäcka fara 9, Jaga 8, Kamouflage 13, Orientering 10, Rida 12, Simma B3, Spåra 15, Överlevnad (allmän) 7, Rykte 5

Stridsfärdigheter: Dra vapen 10, Slagsmål 10, Bredsvärd 18, Långbåge 21, Kastkniv 20, Lasso 18. Som varulv även 1 Bett 15 (skada 1T8)

Språk: Jori B5/B4

Utrustning: Svärd, båge, tre knivar, rep, ryggsäck med allehanda nödvändiga föremål, en halskedja med Salahs namn, börs med 2 gm, 8 sm och 24 km

SALAH GULDHIÄRTA

ALLMÄNT

Salah är den yngsta av fogde Arkemil Guldhiärtas (en Sirigonsk fogde av Zorakisk börd. Han avskedades för några år sedan då han "var för blödig") två döttrar, men hon tror sig vara en reinkarnation av en Berendisk besvärjerska. Redan i unga år upptäckte hon sin naturliga läggning för magi, och hennes far skickade henne till en elementarmagiskola. Där trivdes hon dock inte, utan rymde till ett Bolgovetempel där hon fick studera spiritism och illusionism. På senare år har hon också lärt sig lite animism.

UTSEENDE

Salah ser inte heller hynsolgisk ut. Hon är av medellängd, har fin figur och har långt, mörkt, lockigt hår. Hon är mycket vacker och drar männens blickar till sig, vilket gör Aldred lite svartsjuk. Salah bär gärna svarta kläder, ibland med matchande mantel.

KARAKTÄR

För fyra år sedan, när hon var 18, träffade hon och blev förälskad i Aldred Stenwaard och har delat många äventyr med honom sedan dess. Salah oroar sig dock över hans benägenhet att ständigt ta risker och försöker få honom att ta det lite lugnt ibland. Hon är dessutom lojal mot sin gudinna, Bolgove. Salah tycker om musik, och trakterar själv skickligt sin fela.

SALAH GULDHIÄRTA

Syssla: Besvärjerska och äventyrerska

STY	12	SB	0
STO	9	KP	11
SMI	15		
FYS	13		
INT	15		
PSY	23		
KAR	19		

Färdigheter: Astrologi 7, Drogkunskap 9, Första hjälpen 15, Geografi 8, Heraldik 10, Historia 9, Kulturkännedom (Hynsolge) 15, Läkekonst 10, Områdeskännedom (Hynsolge) 15, Zoologi 8, Spela fela B3, Hoppa 12, Klättra 14, Smyga 17, Lyssna 10, Upptäcka fara 18, Kamouflage 10, Rida 15, Simma B3, Överlevnad (allmän) 8, Alkemi 6, Teologi (Bolgovekulten) 10, Rykte 5

Stridsfärdigheter: Dolk 15, Bredsvärd 9

Språk: Jori B5/B4, Prangi B3

Magiskolor: Spiritism 19, Illusionism 12, Animism 6

Besvärjelser: (de som står med kursiv stil är memorerade) *Mental attack 18, Mental Projektil 14,* Tala med död 10, *Seans (R) 14,* Själavandring 8, Själatransfusion 6, Andebindning 5, *Skingra 15, Varseblivning 13,* Sinnesmask 18, Avbild 12, Spökröst 10, *Snubbla 13, Förtrollad sömn 9, Tystnad 17,* Rena 12, Spårlös 9, Öka 10, Tillkalla fåglar 15, Tala med fåglar 9

Utrustning: Dolk, Bredsvärd, Formelbok med alla hennes besvärjelser utom Seans, halskedja med Aldreds namn, börs med 18 sm och 9 km, magisk guldring hon fått av Aldred (försedd med SKYDD E2 och NEXUS), en alvbyggd fela

Hjälteförmåga: Läkeförmåga

HELPER ADREWOL

STY 13, STO 15, FYS 12, SMI 9, INT 15, PSY 24, KAR 13, SB 0, KP 14.

Färdigheter: Jori B5/B4, Astrologi 8, Alkemi 14, Spiritism 17, Elementarmagi 13, Bluff 10, Muta 14, Gömma sig 10, Stadskännedom 10, Upptäcka fara 10.

Vapenfärdigheter: Dolk 14, Klubba 13.

Magi: Skingra 15, Mental Projektil 15, Tala med död 13, Själavandring 10, Eld 14, Försegla 12, Mörker 18, Stenvägg 16, Blixt 13, Jordväg 16.

DERGVOL MYHENE

STY 13, STO 12, FYS 14, SMI 17, INT 14, PSY 12, KAR 14, SB 0, KP 13.

Färdigheter: Värdesätta (Generell) 8, Teckenspråk (tjuvar) B3, Jori B4/B2, Muta 9, Bluff 12, Lyssna 12, Finna Dolda Ting 14, Upptäcka fara 9, Gömma Sig 13, Hoppa 15, Klättra 19, Låsdyrkning 13, Smyga 16, Stadskännedom (Gråborg) 18, Undre Världen 20.

Vapenfärdigheter: Dra vapen 9, Dolk 17, Judo 12.

MAURELIN

STY 25, STO 13, FYS 25, SMI 14, INT 20, PSY 25, KAR 9, SB +1T4, KP 19.

Färdigheter: Jori B4/B3, Illusionism 20, Spiritism 20.

Vapenfärdigheter: Slagsmål 20.

Magi: Alla illusionist– och spiritistbesvärjelser hon kan ha med skicklighetsvärde 15.

Maurelins kropp är besatt av en demon, därav hennes egenskaper.

MORKIL "TUPPEN" KREGEBO

STY 16, STO 15, FYS 16, SMI 10, INT 14, PSY 12, KAR 14, SB 0, KP 16.

Färdigheter: Jori B5/B3, Räkna B4, Administration/Juridik 14, Första Hjälpen 16, Historia 12, Värdesätta matvaror och drycker 17, Köpslå 16, Sjunga B3, Övertala 15, Hasardspel 14, Stadskännedom (Gråborg) 15, Undre Världen 5, Provsmaka 10.

Vapenfärdigheter: Slagsmål 15, Träklubba 16.

SERTER DUBBELHAND

STY 14, STO 14, FYS 16, SMI 13, INT 15, PSY 16, KAR 17, SB 0, KP 15.

Färdigheter: Jori B5/B5, Administration/Juridik 15, Historia 13, Läkekonst 17, Förhöra 15, Övertala 18, Upptäcka Fara 10, Rida 15.

Vapenfärdigheter: Taktik 9, Liten sköld 15, Bredsvärd 10.

BARONENS AGENTER OCH STJÄRNLÄRANS KULTISTER

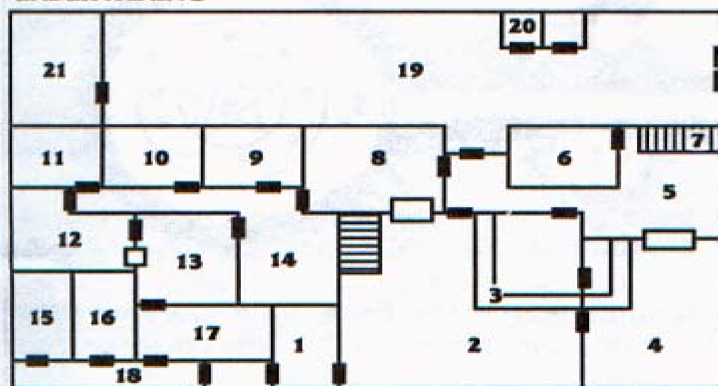
STY 14, STO 12, FYS 12, SMI 13, INT 14, PSY 13, KAR 13, SB 0, KP 12.

Färdigheter: Jori B4/B2, Giftkunskap 10, Områdeskännedom (Hynsolge) 14, Bluff 13, Teckenspråk (eget) B3, Gömma sig 14, Hantera fällor 10, Klättra 13, Hoppa 13, Låsdyrkning 13, Skugga 14, Stjäla föremål 8, Lyssna 14, Rida 12.

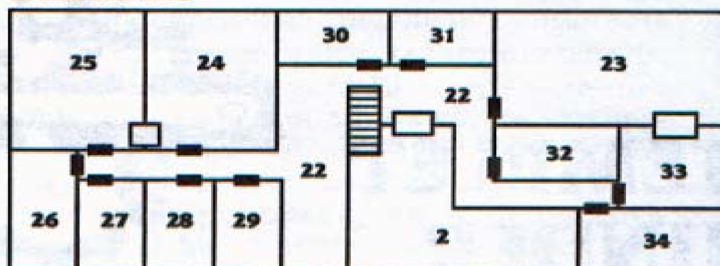
Vapenfärdigheter: Dra vapen 10, Träklubba 13, Kortsvärd 10, Dolk 10, Lätt armborst 8.

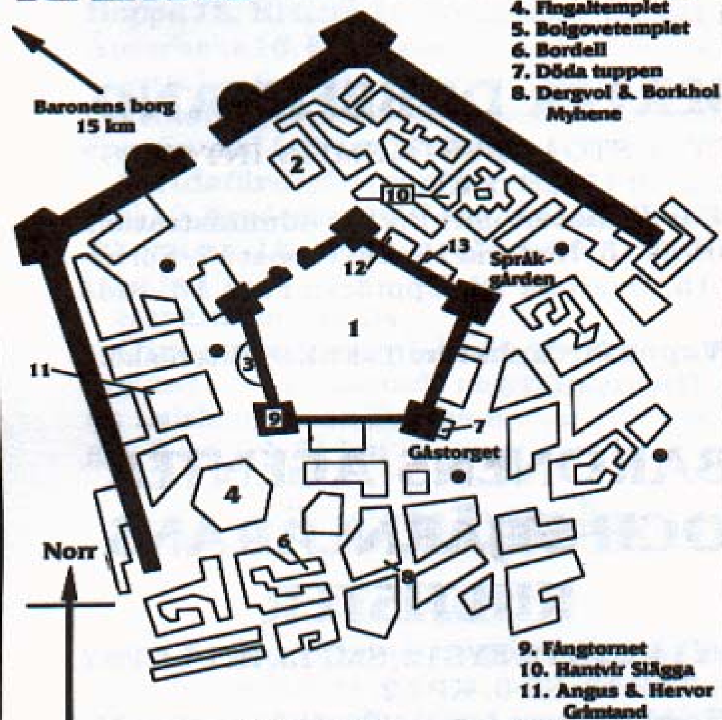
VÄRDSHUSET DÖDA TUPPEN

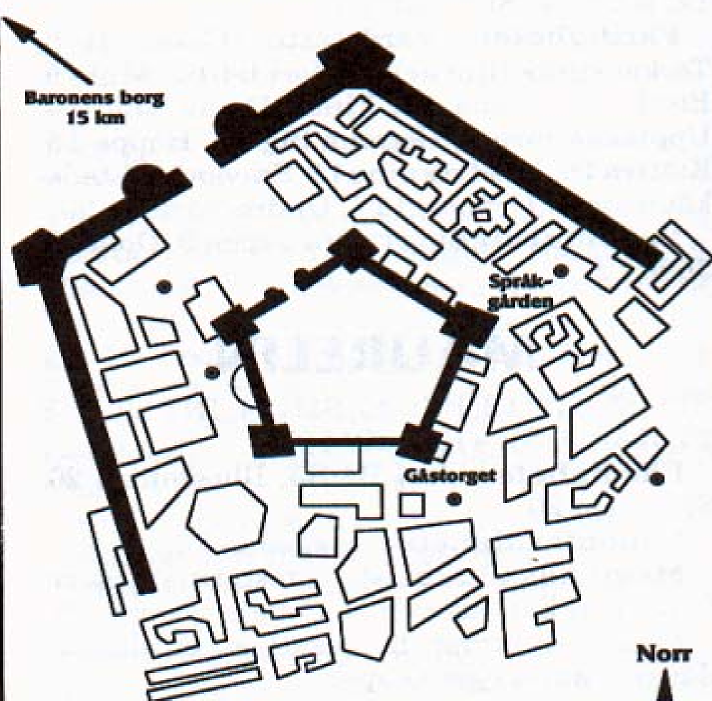
UNDERVÅNING



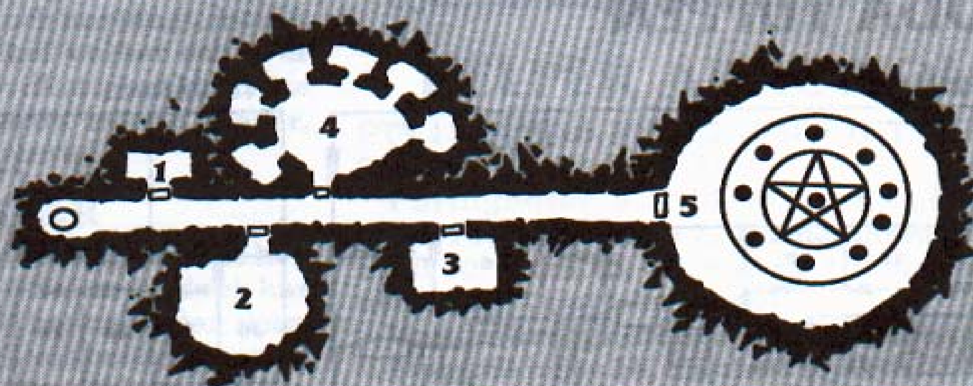
ÖVERVÅNING







TEMPLET UNDER KORNBODEN



EDSBRYTARNA I EREBOS

Edsbrytarna i Erebos är ett äventyr som utspelar sig i öriket Erebos i Kopparhavet, mestadels i staden Nohstril på ön Dakkilo. SL bör ha läst igenom avsnittet om Erebos i Spelledarboken, och Rollpersonerna bör ha hört några rykten om ön.

RPna behöver inte ha några särskilda färdigheter, även om viss erfarenhet i tjuv–, kommunikations– och stridsfärdigheter är ett plus.

INLEDNING

Då äventyret börjar befinner sig RPna i staden Nohstril på den erebosiska ön Dakkilo. Det spelar ingen roll om de känner till staden eller om de just kommit dit.

Då de strosar omkring i staden ser de en man i dyrbara, österländska kläder[1] stå vid ett broräcke och blicka ut över floden som rinner genom staden. Mannen är kort och lite småfet, och dyrbara guldkedjor hänger runt hans hals. Bakom honom står två efariska slavar med varsitt spjut i handen och en stor kroksabel hängande i bältet. Mannen mumlar något och börjar klättra över broräcket, och RPna behöver inte fundera länge förrän de inser att mannen tänker hoppa från bron och därmed ända sitt ungefär femtioåriga liv.

Om RPna inte ingriper i handlingen, så kommer mannen att hoppa i floden och genast försvinna under vattnet. Slavarna står likgiltiga och ser på, tydligen har de blivit befallna att inte ingripa. En person med Simma 75% (B4) kan med ett lyckat färdighetsslag rädda mannen från drunkningsdöden om han handlar omedelbart; annars för strömmen snabbt bort den olycklige handelsmannen ut mot havet.

Om RPna ingriper genast och försöker hindra mannen från att hoppa, förklarar han att han är världens olyckligaste människa, och att han inte längre har någonting att leva för. Han är totalt utblottad, och allt han äger är kläderna och smyckena han bär på sig samt de två trogna slavarna Bhismall och Abdhull. Hans en gång så lönsamma handelshus har gått omkull, hans vackra fru har lämnat honom, hans ene son är försvunnen och den andre har kidnappats av elaka utpressare. Hans ende vän lämnade honom då han fått en stor summa pengar för att utreda brotten.

Efter att ha berättat om sin svåra sorg (bör illustreras med rikligt av yviga gester, slitande i håret, tårar, skrik, tandagnissel och åkallan till högre makter), faller mannen i hejdlös gråt och kastar sig om halsen på den närmsta RPn.

En ädel RP erbjuder sig i detta läge förstås att kostnadsfritt erbjuda mannen hjälp i hans stora nöd, och SL kan upplysa en mindre ädel RP om att mannens halssmycken ser *mycket* värdefulla ut (typ 5.000 sm), och att de vältränade slavarna torde kunna ge en god dusör vid marknaden. Till och med en riktigt oädel RP torde frestas att vinna mannens gunst i hopp om att kunna tjäna en hacka på kuppen.

Om RPna inte visar något tecken av att vilja rädda mannen då han hoppat i vattnet, dyker en praktfullt rustad krigare upp på en ståtlig springare och med stort följe av väpnade män. Krigaren, som t. o. m. RPna borde känna igen som Nithard Silverskiöld, son till den mäktigaste mannen i Erebos, ropar högljutt: *"Tjugo silvermynt till den som räddar mannen där!"*, som en tydlig vink åt RPna, som råkar befinna sig närmast.

ERBOLSUS BERÄTTELSE

När RPna hindrat mannen från att hoppa (eller räddat honom ur vattnet och eventuellt fått sina 20 silvermynt av Nithard Silverskiöld, som är en stor människovän), tackar han RPna och lovar att han skulle ha givit dem minst 50 guldmynt var, om han bara hade haft några. Han beklagar att han inte kan ge dem detta enkla tacksamhetsbevis, men antyder att han skall belöna dem med tiofalt denna summa om de kunde återupprätta hans numera skamfilade rykte och finna dem som störtat honom i fördärvet.

Med ett djupt andetag och en ljudlig snytning börjar han berätta vad som hänt. Det hela började för några veckor sedan, då ett av handelshuset Hinkares[2] handelsfartyg, *Sjösvalan*[3], inte kom fram som det skulle. Ombord på fartyget fanns tre dussin dvärgsmid-

da svärd med tillhörande skidor samt ett gross förgyllda spjutspetsar tillhörande Erbolsus. Han hade bytt till sig dessa vapen från dvärgarna i Nidabergen mot caddiskt vin och klomelliska pärlor. Nästan hela leveransen, som var värd mer än 5.000 guldmynt, skulle Erbolsus sålt vidare till hertigen av Yttersol i Zorakin med en egen förtjänst på nära 1.000 gm. Ombord på fartyget fanns dessutom Erbolsus äldste son, Erasmus, med tre väpnade män som vakt över dyrbarheterna.

Då *Sjösvalan* inte anlände till Nohstril i tid gick Erbolsus till Hinkarnas huvudkontor och framförde sina klagomål. Där sade man lakoniskt beklagande att fartyget med vapnen blivit kapat av feliciska pirater, och med ett intyg på det inträffade visades Erbolsus vänligt men bestämt ut på gatan.

Ännu rörde Erbolsus största oro sin son Erasmus; för de förlorade varorna skulle han få ersättning genom sin säkerhetsman[4], Steinar Rödnäbbe. När han väl fann denne anka så slogs dock hela Erbolsus' värld i spillror; han hade betalt 500 gm till Steinar som säkerhet för lasten, men nu visade det sig att alla papper som bekräftade Erbolsus' inbetalning hade försvunnit. Steinar hävdade bestämt att Erbolsus aldrig betalt någonting, och då handelsmannen kom till sitt kontor för att hämta sin egen kopia av avtalet visade det sig att rövare hade brutit sig in och bränt alla hans pergament och dessutom stulit det mesta av hans besparingar. Erbolsus kunde alltså inte få ut ett enda kopparmynt för den försvunna lasten, och hans sammanlagda tillgångar uppgick nu till mindre än 1.000 gm.

Som salt i såren kom ett ilsket sändebud från hertig Yttersol, som krävde ett skadestånd på 250 gm för de uteblivna vapnen. Erbolsus, som alltid varit en hedervärd handelsman, såg sig tvingad att betala, och hans redan ansträngda tillgångar krympte ytterligare.

Erbolsus började emellertid ana oråd kring hela affären, och han bad sin bäste vän, Bardak Tveskägg, att göra lite efterforskningar genom sina kontakter i handelshuset Hinkare. Dessa efterforskningar fick nu inget resultat, utom att Erbolsus yngre son, den blott tolvårige Erminkus, kidnappades. Kidnapparna krävde en lösensumma på 1.000 gm samt att *'allt snokande skule uphöra jenast'*, annars skulle sonen dö. Detta ledde i sin tur till att Erbolsus hustru, Torgunn den Sköna, lämnade honom för Bardak Tveskägg, och de bägge seglade med första bästa skepp till Zorakin, där Torgunns välbärgade kusin, baron Kvistehål, bodde (detta är i varje fall vad Erbolsus tror). Torgunn och Bardak passade dessutom på att ta med sig 600 av Erbolsus kvarvarande guldmynt, och nu stod den olycklige handelsmannan barskrapad så när som på sina kläder och sina två trogna slavar.

I detta läge såg Erbolsus ingen annan råd än att ända sitt liv för att därigenom slippa sina bekymmer, men inte ens detta lyckades, tack vare RPna.

Allt detta berättar Erbolsus i nästan ett andetag, och då han är färdig brister han återigen i gråt mot en av RPnas axel. Mellan snyftningarna bönfaller han RPna att hjälpa honom.

SANNINGEN

Vad som egentligen hände är följande:

- Handelshuset Hinkare sålde hela lasten av vapen till felicierna.
- Hinkarna tvingade Erbolsus' säkerhetsman Steinar att bränna alla dokument rörande deras uppgörelse för den senaste resan. Steinar, vars största inkomstkälla är just Hinkarna, vågade inte göra annat än att lyda. Detta var en säkerhetsåtgärd för att Erbolsus inte skulle kunna börja gräva alltför mycket i affären.
- Hinkarna skickade också några av sina råskinn till Erbolsus hus för att förstöra alla papper och stjäla eventuella rikedomar.
- Då Erbolsus ändå började gräva i saken, lät man kidnappa Erminkus. Bardak och Torgunn togs också tillfånga och fängslades i källaren till Hinkarnas hus. Torgunn tvingades att skriva ett avskedsbrev till Erbolsus, där hon skrev att hon och Bardak flytt till hennes kusin i Zorakin med Erbolsus' pengar.

OM TVEKSAMHET UPPSTÅR...

Om RPna verkar tveksamma till att hjälpa den stackars Erbolsus, kan SL hjälpa dem på traven med följande argument:

- Den desperate Erbolsus ser sin sista chans och erbjuder RPna 100 gm var om de lyckas återställa hans heder (han har inte kunnat betala några räkningar de senaste sex dagarna, och många är nu mycket sura på honom) och finna Erminkus.
- Om RPna känner sig ekonomiskt oberoende så kommer två av deras fetaste börsar att bli stulna samma dag (SL behöver inte slå för detta; hur RPna än bär sig åt så blir deras börsar stulna). När de vaknar nästa morgon kanske de känner att 100 gm skulle sitta ganska fint i varje fall.
- Om pengar inte är det som lockar PRna mest, så frågar Erbolsus *"Men vad vill ni ha! Nämn det bara! Jag kan skaffa fram vad som helst!"*. Och mycket riktigt, vad RPna än säger (givetvis med vissa undantag) så känner Erbolsus någon som har en sådan till salu. Detta föremål skall bli RPns belöning.
- Om någon i spelgruppen är riddare eller munk så kan SL alltid säga att det skulle vara totalt emot hans riddar–/klosterära att neka till att hjälpa den nödställde mannen.
- Om RPna är rädda för att stöta sig med det mäktiga handelshuset Hinkare, så kan vem som helst upplysa dem om att just detta hus är ganska impopulärt i Erebos just nu; de är en av de få parter som är emot ett krig mot Felicien. Många vill se dem uteslutna ur Femhusrådet, och om RPna lyckas avslöja en skandal så kommer de att bli hjältar och rikligt belönade av flera handelshus, inklusive Huset af Festglade, Femhusrådets mäktigaste hus.

LEDTRÅDAR

Om RPna åtar sig uppdraget att nysta upp härvan, vilket SL bör se till att de gör, återstår ett långt arbete av efterforskningar innan en lösning kan finnas.

De självklara platser där RPna bör söka ledtrådar är följande:

- *Erbolsus*. Erbolsus själv har följande upplysningar att komma med:

+ Hinkarna vägrade hjälpa honom då han kom för att fråga efter sin last. Efter några mindre mutor så fick han höra att *Sjösvalan* kapats och att besättningen saknades. Han fick ett skriftligt intyg på detta, försett med Valentin Hinkares[D] sigill.

+ Då han kom till Steinar med intyget så verkade ankan helt oförstående, och kunde inte minnas ett dyft av att Erbolsus givit honom några säkerhetspengar för den här resan. När Erbolsus framhärdade så visade ankan upp alla dokument för de senaste månaderna, och Erbolsus fick med egna ögon se att Steinar inte hade något avtal i sin ägo.

+ Då Erbolsus kom till sitt kontor/hem för att hämta sin kopia, hade någon gjort inbrott och bränt ut kontoret. Bland de personliga ägodelarna som fattades fanns flera smycken samt en stor summa pengar, främst kardiska guldmynt. Erbolsus beskriver smyckena och mynten, och om en RP senare i äventyret försöker komma ihåg hur de såg ut måste han lyckas med ett medelsvårt INT-slag.

+ Då Erbolsus bad sin gode vän Bardak om hjälp kidnappades hans son mitt i natten. Inga spår fanns efter förövarna, utom ett brev:

- *Kidnapparnas brev.* Här finner man ingenting av betydelse för fallets upplösning. Brev är mycket dåligt skrivet, men en person med CL 90%+ (FV B5) i Erebosiska och som lyckas med en medelsvår INT-kontroll ser att personen som skrivit brevet egentligen är en lärd man, väl bevandrad i skönskrift och juridik. Om man jämför brevet med intyget som Erbolsus fick av Valentin Hinkare, kan man (om man lyckas med ett svårt INT-slag) finna slående likheter i pennföringen.
- *Handelshuset Hinkare.* Om RPna går till Hinkarnas kontor och börjar ställa frågor så kommer de under resten av äventyret alltid att vara skuggade av två av Hinkarnas män (Lannos och Erwin). Skrivarna i huset kan inte svara annat än att skeppet blivit kapat av pirater, och ersättning utbetalats till de förlorade sjömännens familjer. Om någon av RPna frågar, och lyckas med ett färdighetsslag på Övertala (EDD: Muta eller Övertala) så säger en av skrivarna att Hinkarnas säkerhetsman är Steinar Rödnäbb. De övriga skrivarna ser mycket förargade ut för att deras pratsamme kollega, som för övrigt kallas Derdil Lintott, försagt sig, och flera vakter vid dörren motar ut RPna.

Om RPna ber att få tala med någon högt uppsatt person vid handelshuset, så får de besked om att Valentin Hinkare tar emot dem klockan tolv nästa dag. Valentin har ingenting att tillägga, utan beklagar det grymma öde som drabbat Erbolsus. *"Han borde åtminstone ha betalat en säkerhetssumma för lasten; det är en riskabel bransch med stora pengar på spel.* Vi *kan tyvärr inget göra för Erbolsus, han har sig själv att skylla."* En liten detalj är att RPna vid sitt besök på Valentins kontor kan höra (om de lyckas med ett slag på Lyssna) slag och kvävda skrik från ett angränsande rum. Om någon RP påpekar detta så säger Valentin lugnt *"Beklagar mina herrar, besökstiden är slut, plikterna kalla. Vakter! Visa gentlemännen här ut på gatan!"*

- *Steinar Rödnäbb.* Steinar tiger som muren med allt han vet. Han kallar Erbolsus för fnoskig och hävdar bestämt att han inte betalt någon säkerhetssumma för *Sjösvalans* last. Han påstår sig inte ha några kontakter med Hinkarna. Vägg i vägg med Steinars kontor ligger en vaktstuga, och om någon av rollpersonerna försöker tillgripa våld så rycker Steinar i ett snöre så att sex stadsvakter kommer in. Steinar ber dem kasta ut bråkmakarna, och om RPna fortsätter bråka så hamnar de i fängelse.

  Om Steinar rövas bort innan han hinner slå larm (detta kräver att den RP som skall gripa Steinar övervinner ankans SMI på motståndstabellen med sin egen), så kommer det troligen att krävas ett långt förhör för att få honom att berätta vad han vet. (Det enda han vet är att Hinkarna bad honom bränna pappren på hans och Erbolsus uppgörelse. DoD: använd färdigheten Övertala. Dra av Steinars PSY x 5% från RPns färdighetsslag. Om slaget lyckas, så minskar Steinars PSY med 3, när hans PSY når noll berättar han vad han vet. EDD: använd färdigheten Förhöra.)
- *Hamnkrogarna.* Här kan RPna få veta att Hinkarna är ett av de få handelshus som är klart emot ett erebosiskt krig mot Felicien (om de skulle vara okunniga om fiendskapen så kan någon berätta allt för dem, se Konflikt-kapitlet i Erebboken).

  + De kan vidare få veta att *Sjösvalan* hade trettio mans besättning och seglade i konvoj med fyra andra Hinkare-skepp med last av vapen och rustningar. De var väl bestyckade och hade ett krigsfartyg med etthundrafemtio mans besättning som eskort. Många anser att det måste krävts en väldig piratstyrka eller en oerhörd tur för att kunna kapa dessa skepp, medan andra menar att Hinkarnas eskorter är helt odugliga.

  + De som har hört talas om Erbolsus kan medge att han är en väl aktad och respekterad handelsman, skicklig i affärer och underhandlingar. Få har hört talas om att vapnen ombord på ett av skeppen var hans, och de känner därför inte till hans situation just nu.

  + Ingen har hört talas om några inbrott eller kidnappningar hos Erbolsus, men flera tips ges om hamnbusar och andra ljusskygga personer som skulle kunna tänkas åta sig ett sådant smutsigt jobb för några silvermynt.

  + Om någon RP någon gång betelar med ett så stort mynt att han får ett guldmynt i växel, så råkar detta händelsevis vara ett av de kardiska guldmynt som stals från Erbolsus i samband med inbrottet. Om RPn frågar vem som betalade med myntet, och 'svarar' på frågan *'Du vet väl att information kostar...?'* med fem silvermynt, så får de reda på att det var Lannos som betalade med guldmyntet.

  + Om RPna möter Lannos och Erwin på en krog (ungefär 5% chans för varje krog de går in på), så kan det tänka sig (om de lyckas med ett slag på Upptäcka fara och ett medelsvårt INT-slag) att de upptäcker att Erwin på höger ringfinger bär en av de ringar som stals från Erbolsus i samband med inbrottet. De flesta bofasta nohstrilbor vet vilka de bägge männen är, samt att de arbetar som understyrmän på ett av Hinkarnas fartyg.

DEN MISSHANDLADE SKRIVAREN

Om RPna tidigare besökt Hinkarnas huvudkontor och träffat på en pratsam skrivare (Derdil Lintott), så kommer de än en gång att få möta honom, nämligen då de någon kväll beger sig hemåt mot det ställe där de bor. De får då se en svårt misshandlad man som ligger och jämrar sig i en trång gränd. Då de kommer

närmare känner de igen skrivaren, som matt öppnar sina ögon mot RPna. Han lyckas få fram: *"Åhhh... är det ni... vilken olycka... Lannos och Erwin var det... letar ni efter ungen så finns han hos Valle... HJÄLP...HJÄLP..."*, varpå han drar en sista suck och sluter ögonen för gott. En närmare undersökning visar att Derdil har fått flera hårda slag i ansiktet och ett djupt dolkstyng i axeln. Det syns dessutom att han har blivit rånad, för kläderna är i oordning och fickorna sönderslitna.

ÅTGÄRDER

RPna bör genom sina efterforskningar ha tagit reda på följande:

- Det var Lannos och Erwin som gjorde inbrottet hos Erbolsus. Eftersom dessa bägge är allmänt kända som understyrmän på Hinkare-fartyg, borde RPna kunna lägga ihop två och två.
- Det var Valentin Hinkare som låg bakom kidnappningen av Erminkus.

Om RPna väl kommer på att det är Valentin som ligger bakom det hela borde det inte vara några större problem att haffa honom, så länge det sker diskret.

Om RPna i detta skede av äventyret inte kommit så långt, så bör SL hjälpa dem lite på traven. Ett sätt är att improvisera ihop en händelse som ger dem ledtrådar mot Hinkarna. *Exempel: Då RPna kommer tillbaka till stället där de bor finner de en lapp inskjuten under sin dörr. Där står: "Bakom Katedralen exakt klockan elva. Jag har information om Hinkarna". När RPna kommer dit ser de en ensam man stå och vänta, men när de kommer närmare blir de överfallna av fyra beväpnade män som försöker ta dem tillfånga. Naturligtvis lyckas det inte, och då stadsvakten kommer tillskyndande så kan RPna fly utan större problem. Då de flyr får de en skymt av Valentin Hinkare bland gärningsmännen.*

"LAGENS ARM ÄR LÅNG, MEN KROKIG"

Om RPna går till ordningsmakten (vilket Erbolsus föreslår) och berättar vad de vet är det SLs sak att bedöma vad som händer. Välj bland följande:

- Om SL tycker att RPna skött sig otroligt klantigt så blir de arresterade för anstiftan till upplopp med ganska omedelbar landsförvisning som följd. Om de har riktigt tur så kan de tala sig ur denna knipa, med en viss ekonomisk förlust som följd...
- Om de skött sig något bättre, men ändå inte lyckats inse att sådana här affärer måste skötas diskret, så säger vakthavande officieren helt enkelt att *"Tja, kan ni framlägga några bevis så skall jag se vad vi kan göra. Ni måste dock förstå att Hinkarna är en av våra uppdragsgivare och som sådana högt respekterade medlemmar i vårt rike. Om ni vill lyda en gammal erfaren erebosiers råd så föreslår jag att ni glömmer allt det här så fort som möjligt. Det kan till och med hända att jag inte heller har hört något..."*. Om RPna ger mannen några slantar som tack för rådet så glömmer han det hela genast; om de inte gör det så kommer han att varna Hinkarna (se 'Om Hinkarna blir varnade' nedan).

"LIKA BARN LEKA BÄST"

Om RPna kontaktar ett handelshus som är fientligt inställt till Hinkarna (detta får SL bedöma, troligen är det inget problem att hitta ett sådant om RPna frågar runt lite grann) så kan de få ekonomisk hjälp i form av några guldmynt samt frigivningshjälp om de skulle arresteras. Handelshuset kan dock inte ingripa aktivt; bara hjälpa RPna ur knipor. De kan dessutom få värdefulla 'insider'-upplysningar i form av svar på RPnas frågor (RPna måste själva ställa frågor som kan leda till gåtans lösning; här fås ingenting gratis.).

"ONT SKALL MED ONT FÖRDRIVAS..."

Den mest direkta åtgärden för att lösa fallet, och troligen den kanske mest effektiva, är att helt enkelt konfrontera Valentin Hinkare och kidnappa honom. Påhittiga spelare torde inte ha några problem att hitta på sätt att få ut Valentin ur Hinkarnas huvudkontor utan att någon fattar misstankar, men om SL märker att de går mot säker undergång så kan han hjälpa dem en smula genom Erbolsus, som säger: *"Jag minns en gång när köpmannen Jankar Valursson blev kidnappad mitt på ljusa dagen från Köpmännens Gillehus. En utav kidnapparna slog ned honom bakifrån i*

hans arbetsrum, bytte kläder med honom och ropade upp sina medhjälpare. Dessa släpade ut Jankar, nu klädd i kidnapparens kläder, mellan sig, medan kidnapparen i Jankars kläder lungt kunde spatsera ut från Gillehuset. Det är märkligt att man så ofta ser vad man tror sig se..."

Skulle RPna försöka haffa Valentin i hans hem, får de det betydligt svårare. Familjen Hinkare lever i ett av Nohstrils mest välbevakade hus, med åtta stora vakthundar i trädgården. Utan mycket mäktiga besvärjelser som kan söva hundarna och de tretton vakterna i huset är det helt omöjligt att RPna kan få tag i Valentin i hans hem. Försöker de å andra sidan i hans arbetsrum i huvudkontoret inne i staden är det dock inga större problem så länge de har en rejäl plan. SL kan vara ganska generös i denna fas av äventyret.

FÖRHÖR MED VALENTIN

Om RPna lyckas föra bort Valentin i oskadat skick så har de kommit en lång bit på väg mot Erbolsus belöning. Valentin är egentligen en mycket feg och räddhågsen man, som när han märker sin utsatta situation i första hand försöker köpa sig fri (*"Jag är en av Erebos' rikaste män; säg en summa och släpp mig fri!"*), och i andra hand försöka hota RPna till att ge med sig (*"Tro inte att ni kan klara er undan det här! Jag är personligen bekant med Amiral Raggaldo; ni kommer att få hela den erebosiska flottan efter er vart ni än försöker fly, era usla hundar"*).

Bara i sista hand, då han märker att RPna inte kommer att ge sig med annat än svar på sina frågor, kommer Valentin att tala. Han är dock tillräckligt knipslug för att hålla tyst om det egentliga skälet till Hinkarnas handlingar; den totalt förbjudna vapenförsäljningen till Felicien. Ingenting kan få honom att berätta något om denna, men en RP som lyckas med ett slag på Finna Dolda Ting (med –20 på slaget) i Valentins arbetskammare finner en dold lucka där det finns ett pergament med följande lydelse:

Käre Valentin!

Ditt anbud är godtagbart och allt är ordnat inför utväxlingen av vapnen mot din begärda summa. Åtta skepp under mitt personliga befäl kommer att vänta på er sex sjömil sydväst Pelenosudden. Betalningen kommer att sändas till Nohstril med Sjösvalan; ombyggnaden blir inga problem.

— Kodnamn Bl.

Brevet är skrivet på feliciska, vilket alla som har 50% CL (FV B3) eller mer på Läsa/Skriva Zorakiska, Kardiska eller Trakoriska märker med en normal INT-kontroll för att lösa chiffret. Alla RP får fösöka varsin gång. Förutom dokumentet finns ingenting av intresse i Valentins arbetsrum.

VALENTINS BERÄTTELSE

"Okej, jag erkänner! Vi kidnappade Erbolsus son! Han hålls inspärrad i kölsvinet på fartyget Gyllene Hinden *vid Möllekajen.*

"Varför? Allt är den där klantiga ankan Steinars fel! När han fick höra om olyckan lät han bränna Erbolsus papper och förstöra köpmannens egen kopia för att han inte skulle kunna få ut några pengar, och han hotade att göra detsamma med våra papper om vi inte hjälpte honom att stoppa Erbolsus efterforskningar. En av våra skrivare, Derdil Lintott, hade nämligen lyckats slarva bort våra kopior, så om Steinar hade förstört dokumenten som bekräftade vår säkerhetsbetalning så hade vi stått i samma situation som Ertbolsus. Det är allt jag vet, och det är sanningen, jag svär!"

Om RPna känner till ordalydelsen i det gömda dokumentet så hävdar Valentin bestämt att han inte vet någonting om det.

Valentin ljuger dock inte angående Erminkus, och han kan snabbt ordna en frisläppning av densamme om RPna följer med honom till Möllekajen. Erbolsus blir överlycklig över att återse sin son, som dock inte på något sätt kan ge någon information som kan bidra till fallets lösning.

RPna förväntas släppa Valentin fri efter det här. Om de inte gör det, så kommer antingen Valentin att lyckas fly, eller så blir han befriad av sina hantlangare. Tänk på att det är SL som bestämmer. SL kan hitta på vilka absurda omständigheter som helst som kan ge Valentin en möjlighet att fly eller bli befriad. Det finns ingenting som RPna kan göra för att hindra detta. *Exempel: Även om RPna bundit fast Valentin i en stol så att han inte kan röra sig och själva befinner sig i samma rum som honom, så kan de alltid sövas av en besvärjelse eller sömngas. Om SL skulle behö-*

va ta till så kraftiga åtgärder räcker det med om han rullar tärningar några gånger (för att låtsas som om han slår några motståndsslag), avbryter spelarnas diskussion och säger: "Ni vaknar upp några timmar senare och Valentin är borta!".

SJÖSVALANS ÅTERKOMST

Då RPna sitter och deppar över att Valentin försvunnit ur deras grepp så kommer plötsligt Erbolsus instörtande. Han har en sensationell nyhet:

"Nu skall ni få höra: när jag var nere vid torgmarknaden i dag såg jag en man som betedde sig ganska underligt. Han gick framåtböjd med en munkkåpa över huvudet, ni vet en sån där som den Lysande Vägens munkar brukar ha, men han såg alldeles för storvuxen och kraftig ut för att egentligen vara en munk. Plötsligt stötte han i hop med en karl som jag tror jobbar för Hinkarna, en enorm kille med ett blomkålsöra på höger sida. Den store killen såg förvånad ut och utbrast: "Du, men vad i hela fridens namn gör du här! Har inte bossen sagt åt dig att hålla dig undan". 'Munken' mumlade något ohörbart, men när han tittade upp så kände jag direkt igen honom; det var kaptenen på Sjösvalan! *Den store killen tog ett stadigt tag under kaptenens arm och sa "Nu följer du med och förklarar ett och annat". Jag tror inte att de såg mig, för i så fall hade jag väl fått på nöten. Nåväl, det är inte allt! När jag sedan går förbi hamnen på väg hem, vad ser jag, om inte* Sjösvalan *som ligger och guppar ute på redden. Visserligen nymålad, med nytt namn och ny rigg, men helt klart* Sjösvalan! *Tro en gammal erfaren sjöbuss; det var samma skepp som seglade ut till Berendien för att hämta mina vapen. Nu hette hon* Vågklyvaren... *Det här luktar mycket illa, det ligger nog mycket mer bakom än vad jag trodde från början.*

Om någon av RPna tidigare sett *Sjösvalan*, så kan han med ett medelsvårt INT-slag känna igen fartyget när RPna kommer ner till hamnen. Om RPna frågar runt lite grann bland sjömännen och fiskarna i hamnen, så kan även de bekräfta att det nya fartyget har många likheter i skrovkonstruktionen med *Sjösvalan*, men de menar att det inte behöver betyda någonting. Skeppet kan vara byggt på samma ställe eller av samme skeppsbyggare, och i så fall är det självklart att skeppen liknar varandra.

Om RPna frågar i tullhuset kan de få veta att *Vågklyvaren* anlände för två dagar sedan olastad från Atrema i Berendien. Hon tillhör handelshuset Hinkare. En specialnotis säger att hon är bemannad av tillfångatagna feliciska pirater köpta som slavar i Berendien. För ytterligare information hänvisar tullmannen till skeppsarkivet på Hamngatan.

På skeppsarkivet kan RPna få veta att *Vågklyvaren* är alldeles nyinköpt; Hinkarna köpte henne i Atrema som ersättning för de skepp som förlorades vid den senaste piratattacken, där bl. a. *Sjösvalan* kapades.

Om RPna gör närmare efterforskningar kring *Vågklyvaren*, t. ex. om de frågar någon av hamnroddarna, kan de få veta att hon har trettiofem mans besättning bestående av feliciska slavar. Om RPna begär att bli rodda förbi fartyget får de detta bekräftat; ombord finns bara felicier. SL kan upplysa dem om att besättningsmännen ser ut precis som vanliga besättningsmän, med undantaget att de för tillfället, under sin dagliga motionstur, har fotbojor. Mycket klipska spelare skulle av detta kunna dra slutsatsen att det är något skumt; tillfångatagna feliciska pirater skulle knappast behandlas särskilt väl, och tveklöst se mycket nedbrutna ut. Om de inte kommer på detta så kanske någon SLP kan ge RPna en liten vink.

SANNINGEN

Vad som hänt är att Hinkarna lät sälja *Sjösvalans* egentliga besättning som slavar till Felicien. De ersattes av frivilliga feliciska marinsoldater som seglade fartyget, nu ombyggt i felicisk hamn, till Nohstril med feliciernas betalning för vapnen. Denna betalning, som består av tre små järnkistor fyllda med silvertackor, pärlor respektive juveler, förs i land till Hinkarnas residens nattetid. Om PRna kommer på idén att bevaka skeppet (annars kommer Erbolsus att föreslå det) kommer de bara att upptäcka att tre stora vintunnor förs i land från fartyget. Tunnorna bevakas av sex män, i hemlighet beväpnade, och det kommer att bli en hård, men inte hopplös, strid om RPna anfaller.

KÄPPAR I HJULEN

Givetvis kommer inte Hinkarna att passiva åse hur deras ställning i Femhusrådet och i gemene mans ögon raseras av några futtiga RP. Om RPna gör någonting som Hinkarna kan få vetskap om, t. ex. besöker deras huvudkontor och ställer frågor, om de frågar ut Steinar Rödnäbb, om de syns på stadens gator i Erbolsus sällskap, om de frågar lite för mycket på hamnkrogarna, etc, så kommer Hinkarna att skugga RPna och försöka ta reda på vad de vet och vad de vill veta. RPnas förföljare består i första hand av hamnbusarna Lannos och Erwin (se SLP nedan), och om dessa mot förmodan skulle misslyckas undanröjas så kommer Hinkarna att leja ett stort anhang av skurkar nere i hamnen för att helt enkelt likvidera RPna.

OM HINKARNA BLIR VARNADE

Om RPna genom sina efterforskningar röjer sin verksamhet så att Hinkarna blir varskodda, så kommer följande att inträffa:

I första hand så kommer Erwin och Lannos att försöka skrämma RPna till tystnad. Om någon RP någon gång skulle vistas ensam på Nohstrils gator så kommer han att bli inslängd i en port av den urstarke Erwin, få orden *"Lämna Nohstril genast, om livet är er kärt"* viskade i örat, en hård spark i magen och all utrustning (inklusive kläderna han går i) stulen.

Om RPna inte tar denna varning på allvar, så kommer de bägge busarna att ta till hårdare metoder; inbrott i RPnas rum (eller var de nu bor), förgiftning av deras hästar (om de har några), brand på deras båt (om de kom med en egen), men endast i allra sista hand så kommer Erwin och Lannis att försöka lönnmörda RPna, och då endast en i taget. Om RPna slutar med sitt uppdrag slutar givetvis även trakasserierna.

De väljer sitt tillfälle med omsorg; i första hand på natten då de slänger in en brinnande oljeflaska i RPnas sovrum. Om RPna undkommer detta eller lyckas avvärja det genom noggrann vakthållning, så kommer lönnmördarna i stället att försöka förgifta deras mat, skjuta förgiftade armborstpilar, mucka gräl på ett värdshus och i den allmänna villervallan stöta en dolk mellan en RPs skuldror, etc. SLs fantasi bör inte känna några gränser i detta fall. Om RPna sköter sig bra så kan de bli varnade genom några klantigt utförda mordförsök, men det skall ytterligt mycket till för att de skall få tag på Erwin och Lannis; dessa känner staden Nohstril som sin egen innerficka och har inga som helst svårigheter att finna gömställen och dolda flyktvägar om de skulle bli förföljda.

AVSLUTNING

Om RPna lyckats få reda på hälften av all information som de maximalt kan, borde de förstå att Valentin haft kontakter med felicierna och sålt Sjösvalans last till dem. Om de inte lyckats klura ut detta, så får SL hjälpa dem lite på traven.

Det effektivaste sättet att avsluta äventyret är att låta Erbolsus, vilken fått veta allting av RPna, helt enkelt ställa sig på Nohstrils torg och berätta inför den alltid närvarande folkmassan vad som har hänt. Eftersom Erbolsus är en vältalig man, lyckas han snabbt få pöbeln med sig på sin sida, och uppretade drar hela folkmassan till Hinkarnas kontor för att utkräva en förklaring. Valentin (eller hans ställföreträdare, hans äldre bror Jurgen) kommer att bli desperat, samla på sig alla sina dyrbarheter, snabbt försöka slinka ned till *Sjösvalan* och beordra de feliciska besättningsmännen att lätta ankar. Ing försök kommer att göras för att stoppa dem vid hamnutloppet, och RPnas enda chans att få fatt på brottslingarna är att antingen förfölja fartyget (som flyr mot Felicien) eller att osedda försöka ta sig ombord på Sjösvalan innan Hinkarna kommer dit. (Detta bör inte vara ett större problem; en snäll SL kan säkert ordna detta). Slutuppgörelsen kommer i vilket fall som helst att stå ombord på *Sjösvalan*; om RPna konfronterar Hinkarna i deras hytt så kommer inte besättningsmännen (som normalt är obeväpnade) att ingripa, vilket de däremot kommer att göra om RPna helt plötsligt hoppar ombord och börjar bråka.

Anklagelsepunkterna mot Hinkarna är många, och brotten mycket grova och ganska lätta att bevisa. De övriga husen i Femhusrådet kommer gemensamt att göra sitt bästa för att fälla Hinkarna och utvisa dem från Erebos om de skulle finnas skyldiga. RPnas belöning

blir, förutom den som Erbolsus utlovat, även 500 guldmynt var samt erbjudande om anställning i Erebos' säkerhetstjänst. Om RPna lyckas ta de pengakistor som förs från *Sjösvalan* till Hinkarnas hus (se avsnittet 'Sanningen') så får de behålla hälften av sitt byte.

SPELLEDARPERSONER

ERBOLSUS, HANDELSMAN I VAPEN

Erbolsus Ôdvinsson är en kortvuxen men rundlagd person på ungefär femtio år. Han har varit en medelstor handelsman i nätan tjugo år, då han övertog Handelhuset Ôdvinia från sin farbror. Han har nu hamnat i en rejäl knipa, och han hoppas innerligt att RPna kan hjälpa honom ur den. Han påpekar att det, efter allt som hänt honom, kan vara riskabelt såväl för RPna som för honom själv att de syns i varandras sällskap alltför mycket, och håller sig därför borta från RPna.

Erbolsus: STY 8, STO 10, FYS 10, SMI 10, INT 16, PSY 12, KAR 15, SB 0, KP 10, Köpslå 80%, Övertala 70%, Värdesätta 76%, Tala Zorakiska 50%, Tala Kardiska 50%

STEINAR RÖDNÄBB, ERBOLSUS' OCH HINKARNAS SÄKERHETSMAN

Steinar är en vit anka med klen uppfattning om hederlighet. Han anses dock vara en ärlig man, främst förstås eftersom de flesta av hans kunder är beroende av hans ärbarhet.

Steinar: STY 8, STO 5, FYS 12, SMI 15, INT 16, PSY 12, KAR 15, SB 0, KP 9, Dolk 20%, Köpslå 70%, Övertala 50%

VALENTIN HINKARE, TREDJEMAN I FIRMAN

Valentin Hinkare är den yngste av de tre bröder Hinkare som just nu styr handelshuset. Det är han som fått ta hand om 'Fallet Erbolsus'. Valentin är en drygt trettioårig man med begynnande flint och kraftiga polisonger. Han är kraftigt byggd och fetlagd, och ger ett allmänt osympatiskt intryck. Han talar med släpande överklassaccent och döljer inte sin nedlåtande uppfattning gentemot utlänningar och krigare.

Valentin: STY 15, STO 16, FYS 12, SMI 8, INT 15, PSY 12, KAR 11, SB 0, KP 14, Dolk 20%, Övertala 80%

LANNOS OCH ERWIN, HAMNBUSAR I HINKARNAS TJÄNST

Lannos och Erwin är understyrmän ombord på ett av Hinkarnas handelsfartyg och allmänt kända i Nohstril som farliga män som man inte bråkar med i första taget. Lannos är kort, smidig, klipsk och ruskigt skicklig på att hantera dolk och korstvärd. Erwin är lite av en motsats; urstark, stor som ett hus och lite segtänkt. Den senare har känns lätt igen eftersom hans högra öra har blivit helt mosat i ett slagsmål.

Ingen av dem vet någonting om de egentliga motiven bakom deras uppdrag. De har bara fått i uppgift att skugga och i värsta fall likvidera RPna. Om de skulle bli tillfångatagna (vilket är ganska osannolikt) kan de bara säga att de fått sitt uppdrag av Valentin Hinkare.

Lannos: STY 9, STO 9, FYS 13, SMI 17, INT 16, PSY 14, KAR 10, SB 0, KP 11, Dolk 87%, Kortsvärd 77%, Kastkniv 67%, Smyga 67%, Gömma sig 77%, Upptäcka fara 84%

Erwin: STY 18, STO 17, FYS 15, SMI 10, INT 8, PSY 7, KAR 9, SB +1T4, KP 16, Bredsvärd 80%, Gatuslagsmål 80%, Korstvärd 70%, Upptäcka fara 60%

PLATSBESKRIVNINGAR

NOHSTRIL

Nohstril är Erebos huvudstad och största hamnstad. I staden, som ligger runt floden Wolps utlopp, ligger huvudkontoren för de flesta erebosiska handelshus. I den norra delen av staden ligger de finare kvarteren, där magikerakademier, hantverkarskrån, handelshus, köpmannagillen, kämpaleksskolor, m. m. ligger. Den södra delen av staden delas upp i fyra delar; Marknaden, där de flesta mindre handlare verkar; Labyrinten, stadens gamla delar som numera är ganska förslummade och där inte ens stadsvakten vågar sig in efter mörkrets inbrott numera; Möllan, där den stora vattenkvarnen och alla hamnmagasinen ligger; och Nationerna, där dvärgar, ankor, halvlängdsmän och till och med några

alver bor.

De flesta husen är byggda i sten och har två våningar. En del finare hus har en tredje våning av trä, men detta hör till ovanligheterna.

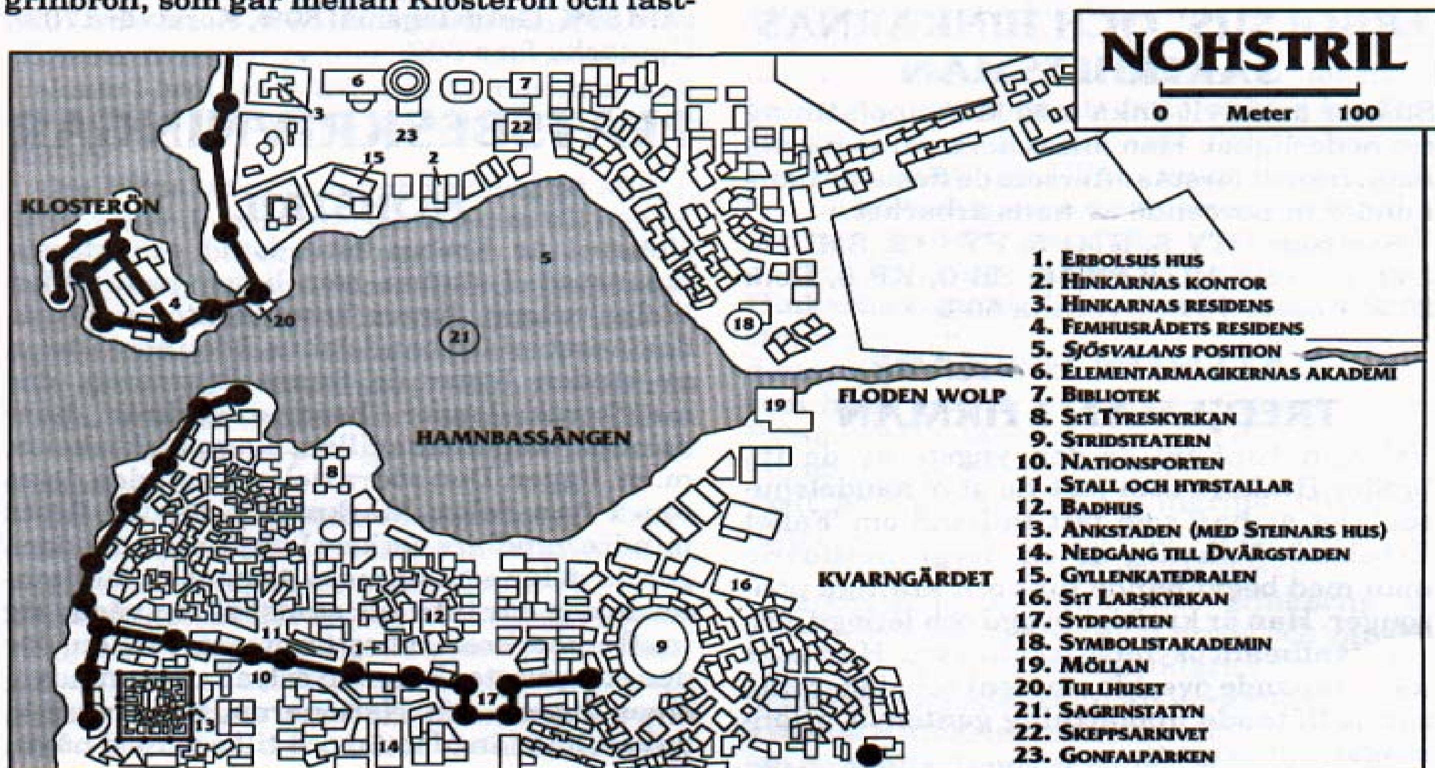
På Klosterön i hamnens inlopp ligger Femhusrådets residens i det mäktiga Klosterfortet. Byggnaden uppfördes ursprungligen på 100-talet fO av munkar från Zorakin, men blev senare säte för de erebosiska kungarna. Fortet är ganska nedgånget, men de senaste åren har man åter börjat restaurera det till sin forna prakt.

Mitt i hamnbassängen står en väldig staty föreställande Sagrin Erövraren, Dakkilos ursprunglige betvingare. Statyn är gjuten i brons och är mer än 30 meter hög. I sin högra hand håller han ett fyrfat som nattetid lyser upp hela hamnen. En vanlig syssla för småbrottslingar är att få tvätta statyn eller ansvara för att fyrfatet brinner. De som misslyckas med detta får själv utgöra bränsle för den väldiga elden.

Nohstril är en handels– och hamnstad, och hela den stora hamnen är fylld av fartyg från Kopparhavets alla hörn. Vanligast är de erebosiska koggarna, men även roddargalärer från Morëlvidyn, långskepp från Ransard och kavareller från Trakorien kan ses. Vid Sagrinbron, som går mellan Klosterön och fastlandet, ligger ett tullfartyg där allt gods som förs in eller ut måste deklareras. Tullarna är olika höga på olika varor, eftersom man vill förhindra att t. ex. spannmål exporteras eller att vapen importeras. Dessa varor har hög tull, medan det t. ex. är nästan tullfritt att importera timmer, som är en stor bristvara i Erebos.

FOTNOTER

1) Det kan vara en fördel om RPna träffat mannen, vars namn är Erbolsus, tidigare, t. ex. på ett värdshus, en badinrättning eller en resa. I så fall är det troligare att de försöker rädda hans liv. De vet i så fall att han är ägare av ett litet handelshus som köper upp dvärgvapen från det betydligt större erebosiska handelshuset Hinkarna.
2) Ett av husen i Femhusrådet.
3) Vid nämnandet av detta namn hajar en av RPna till, eftersom han själv någon gång seglat med detta fartyg. SL kan om han vill byta ut namnet på fartyget till något annat, som han vet att någon av RPna är bekant med.
4) En säkerhetsman är detsamma som en försäkringsagent. Genom en säkerhetsman kan en handelsman få ersättning motsvarande 75% av värdet på alla varor som försvinner under en handelsresa.
5) Valentin Hinkare är lillebror i firman, och den tredje mäktigaste mannen i handelshuset. Det är Valentin som har hand om 'Fallet Erbolsus'.



ÄVENTYRSSPELS

EREBALTOR

EN ÄVENTYRSMODUL



14-104